MEGA OCIO

Año III
N.º 24
Marzo 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 ptas. Incluido transporte

Wrath of the Demon

Videojuego del mes

DISNEY SOFTWARE
Juegos Educativos



Trucos, Pokes y Cargadores

LA GUIA DEL JUGADOR
Loom y Legend of Djel

Disney's

DUCKTALES

LA BUSQUEDA DEL ORO



PELIGRO

AVENTURA

MONTAÑAS DE DOLARES

DECORADOS EXOTICOS

EMOCIONES FUERTES

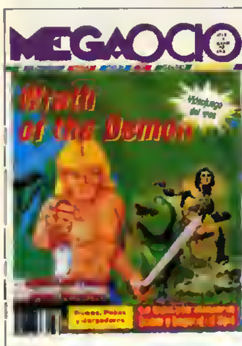
Acepte el desafío que le lanza Disney .... en una carrera loca alrededor del mundo irá a la búsqueda de la fortuna y de la gloria y se convertirá en el héroe más rico del mundo!! Para participar en esta aventura, deberá reunir todos sus talentos y su coraje - **¿TIENES LA PASTA DE UN HEROE?**





Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64

Para más información o soporte técnico:
PROEIN S.A. - Marqués de Monteagudo, 22
28028 MADRID - Tfno. 361 04 32/05 29.



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 24

Editorial

Miles de discos...

El último grito en videojuegos es el número de discos que compone cada paquete. Títulos como Wrath of the Demon, Time Warp, Space Ace, The Monkey Island, Elvira o incluso el fabuloso King Quest V, son los nuevos programas cargados de ficheros de gráficos, sonido, texto y animaciones que tomarán un precioso espacio en el disco duro de cada uno de nuestros ordenadores.

¿Porqué tantos discos? Los últimos juegos necesitan buenos gráficos (digitalizados), buen sonido (también digitalizado) y además, muchas pantallas y animaciones. Todo esto ocupa mucha memoria y esto es lo que provoca que los últimos lanzamientos se encuentren almacenados en un gran número de discos.

La solución de momento está en las unidades de disco duro, aunque ya se están preparando, e incluso distribuyendo en el extranjero, los primeros videojuegos en CD-ROM para los ordenadores personales. Está claro que cuando este sistema prevalezca sobre los demás y domine el mercado, el número de los discos de cada videojuego se verá reducido a uno, o dos, ¿verdad?

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio y Manuel Ballestero. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, Javier Martín. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodriguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Adminis tración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1º Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37 *El Editor no se hace responsable nece sariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*



KING QUEST V en CD-ROM

La afamada empresa americana Sierra, está preparando para esta primavera el lanzamiento en CD-ROM de uno de sus últimos productos: King Quest V. La versión dispondrá de actores digitalizados, voces en lugar de los textos en pantalla y sonidos y música que, por razones de espacio, no han podido incluirse en la versión de disco.





Pit Fighter en Lynx

Atari Corp ha conseguido los derechos para producir en los ordenadores y consolas la máquina recreativa de Atari Games, PIT FIGHTER. No tardaremos mucho en ver esta máquina de lucha con gráficos digitalizados en nuestro Lynx. Una auténtica bomba.



SPEED BALL EN CONSOLAS

De todos los juegos deportivos del futuro, está claro que el mejor es Speed Ball, una de las afamadas producciones de los Bitman Brothers para Image Works.

Pues bien, este juego ya está disponible en el extranjero para las consolas Sega y Nintendo, en esta última con el nombre de Klash Ball. Esperemos que no tarde mucho.

JUEGOS CON 270 COLORES

Fire and Ice es uno de los últimos productos de Graftgold, programado por Andrew Braybrook y con la peculiaridad de que utiliza hasta 270 colores simultáneos en la versión de Amiga. Además de tener unos gráficos excelentes, como podréis suponer, Fire and Ice dispone de hasta ocho scrolls con una velocidad que para si quisieran muchas máquinas arcade.

El protagonista del juego es un simpático y orejudo perro, al que debemos guiar a través de multitud de pantallas en busca de unos pequeños cachorros.

A lo largo de todo el juego encontraremos multitud de enemigos que intentarán hacer fracasar nuestra misión, unos, normalmente, con mayor habilidad que otros.

SPACE ACE EN NINTENDO

Muy pronto los afortunados poseedores de la consola Nintendo podrán jugar con el Space Ace, el sorprendente juego de Sullivan-Bluth.

El juego se diferencia bastante del arcade de las máquinas recreativas, ya que se han sacrificado las sorprendentes escenas de animación para proporcionar una mayor jugabilidad. El desarrollo tipo película de dibujos animados, ha sido sustituído por un scroll horizontal, menos vistoso pero con más acción.



GREMLINS II

Aunque ya hace tiempo que salió para los ordenadores de 8 y 16 bit, ahora Gizmo vuelve con sus aventuras para deleitar a los usuarios de la consola Nintendo con este fantástico juego.

Lo más destacable de esta versión son los gráficos, que están realizados muy, pero que muy bien, así como los efectos de sonido, los movimientos y la música.



TURRICAN II

Después del éxito obtenido con la primera parte de este juego, Rainbow Arts nos vuelve a sorprender con una segunda parte llena de acción, efectos de sonido y gráficos. El juego dispone de 20 melodias, 10 digitalizaciones de voz y 50 diferentes efectos de sonido, que amenizarán los 12 niveles de que está compuesto el juego. Hay en total 1.500 pantallas y 2 Megas de gráficos, que unidos a un explendido scroll, aseguran el triunfo de Turrican II.



NINTENDO Y SONY

La empresa de videojuegos Nintendo Co. y Sony Corp. desarrollarán en el futuro un juego en formato de compact-disc para la consola "Super Famicon" de Nintendo, según afirmaron representantes de la compñía el pasado martes. Hoy en día, los CD se utilizan principalmente para música, pero las últimas innovaciones tecnológicas han permitido que se utilicen también para gráficos por computadora. así como otros tipos de imagen. Dichas aplicaciones están aumentando espectacularmente a medida que los CD sustituyen a los floppy disc como medio de almacenamiento de datos.



BUILDERLAND

Builderland es una de las últimas producciones de la conocida Loriciels, una interesante aventura/arcade que se distingue de otros juegos en su desarrollo. Lo más peculiar de Builderland es el control de la acción, no controlamos al personaje, sino al camino. Sí, lo dicho, debemos controlar los distintos obstáculos del camino de forma que el personaje pueda avanzar sin demora. El juego dispone de hasta 6 niveles, cada uno de ellos constituido por 40 pantallas diferentes y estará disponible para los ordenadores Atari ST, Amiga y Amstrad CPC. Os seguiremos informando.

CONTRUYETE TU PROPIO CASTLE MASTER

Incentive, creadora de la técnica Freescape, usada en la elaboración de los juegos Driller, Dark Side, Total Eclipse y Castle Master, ha creado un nuevo programa que pone la citada técnica en nuestras manos. Se trata de un potente diseñador que nos permitirá crear nuestros propios mundos en 3D, para posteriormente explorarlos y modelarlos a nuestro propio gusto.

Más juegos para la consola Lynx

Poco a poco va aumentando la lista de juegos para los usuarios del sistema Lynx. De momento los títulos con los que pueden disfrutar unas buenas partidas son: California Games, Blue Lighthing, Chip Challenge, Gates of Zendocon, Gauntlet, Electrocop, Klax, Slimeworld, Road Blaster, Ms. Pacman, Xenophobe, Zarlor Mercenary, Paper Boy, Robo Squash, Rygar, Rampage y Shangai.

Además muy pronto estarán disponibles: 3D Barrage, 720 Grados, APB, Basketbrawl, Blockout, Chequered Flag, Gridrunner, Casino, NFL Super Bowl, Ninja Gaiden, Pacland, Pinball Shuffle, Scrapyard Dog, STUN Runner, Turbo Sub, Tournament Cyberball 2071, Vindicators, Warbirds, World Cup y Xybots.



Sonido estéreo para Gameboy

Nuby Manufacturating Co., una de las principales empresas en diseñar periféricos y complementos para la GAMEBOY, ha lanzado un interesante amplificador que, conectado en la zona inferior de la máquina, nos permite escuchar los sonidos y músicas de los videojuegos en estéreo. Para ello dispone de dos altavoces y un botón para activar o desactivar la amplificación. El producto se llama GAME BOY AMPLIFIER y de momento no se distribuye en España.



NUEVO LYNX

Atari, que ha vendido en Estados Unidos más de 200.000 unidades del Lynx (más que Sega Megadrive y PC Engine) ha decidido cambiar su tradicional Lynx y ha lanzado un nuevo modelo más pequeño y más barato que el anterior.

GAMEBOY: organizador personal



Curioso el nuevo lanzamiento de Info Genius, un Organizador Personal para la GameBoy con alimentación para la RAM. El único problema que presenta es la introducción de datos y letras, con los botones de disparo.







Discos Láser







¿Os acordáis de Dragons Lair o Space Ace?, ¿verdad que era muy impresionante? Pues bien, parece que American Laser Games está dispuesta a demostrarnos todo lo contrario y para ello ha estado preparando un nuevo juego basado en disco láser, con imágenes reales rodadas con verdaderos actores. El resultado ha sido un juego tipo Dragons Lair, pero con personajes de carne y hueso.

El nombre del juego es Mad Dog McCree y se desarrolla en el salvaje Oeste, imponiendo la ley con nuestro colt de seis disparos. El juego fué filmado en el Rancho de Eaves en el norte de Nuevo México, como una película de bajo coste, con actores, profesionales de la cámara y expertos en explosivos.



SOFTWARE EDUCATIVO

Juegos sencillos para gente menuda

La compañía Walt Disney nos propone tres nuevos divertimentos para los más pequeños de la casa; con edades comprendidas entre los dos y cinco años de edad. Cada uno de los juegos está dedicado a un tema diferente: los números, las letras y las figuras geométricas.



Todos ellos, como ya es habitual en los productos Disney, tienen muy buenos gráficos, con pantallas muy atractivas, que harán las delicias de los más pequeños y, ¿porqué no?, de los mayores también.

Los creadores han conseguido una dinámica de juego muy sencilla y abierta para que los padres puedan intervenir en cualquier momento, proponiendo al pequeño alternativas que hagan más variado y ameno el juego. Por ejemplo, se puede preguntar al pequeño qué tipo de animal es cada uno de los que se ven, animarle a que los cuente a medida que se van descubriendo, o inventar una historia en base a las evoluciones de los personajes en las diferentes pantallas.

No cabe duda que es difícil conseguir gratificaciones que animen a los pequeños a aprender; los diseñadores de estos juegos se han esmerado consiguiendo atraer su atención mediante pantallas con muy buenos gráficos conjugadas con melodías conocidas.

MICKEY Y LOS NUMEROS

El ratón Mickey nos ayuda en nuestro intento de que los pequeños entiendan los profundos secretos de la aritmética, quiero decir que por esta vez nos conformaremos con que aprendan a contar.

La historia es bien sencilla: Goofy, desesperado, acude a Mickey para que le ayude a capturar los animales del zoo que se han escapado aprovechando un momento en que estaba distraído; a partir de aquí vemos diferentes pantallas en las cuales están escondidos estos animales.

Para capturar un animal o grupo de animales tendremos que pulsar la tecla correspondiente al número detrás del cual se esconden los animalitos perseguidos, este número coincide con la cantidad de animales que hay de ese tipo. Si acertamos con un número que todavía no ha sido elegido, veremos a los fugados acudiendo al carromato de Goofy de uno en uno. Así sucesivamente se van recogiendo a todos los tipos diferentes de animales.



GOOFY Y SU TREN DE FIGURAS GEOMETRICAS

El juego dedicado a colores y formas está protagonizado por Goofy y su tren expreso, con el cual hace un pequeño viaje de ida y vuelta. A la ida se pueden recoger a otros personajes que así viajarán como pasajeros en los vagones del tren.

Los compañeros de Goofy pueden ser Donald, Daisy, Tio Gilito o Pluto. Cada uno de ellos espera el tren en la estación correspondiente con una figura geométrica que le identifica. Cuando la figura que sale de la chimenea coincide con la del personaje elegido podemos hacer que éste se incorpore al viaje pulsando la barra espaciadora.

De igual manera ocurre en otras pantallas: cuando Goofy toque el sibato van apareciendo figuras geométricas entre el humo de la locomotora, que podrán ser convertidas en diversos objetos con una simple pulsación de la barra espaciadora. La alternativa es no pulsar y dejar pasar el turno de esa figura hasta la siguiente, con lo que conseguimos ver objetos diferentes, esto hace que el jugador se acostumbre a tener paciencia para conseguir ver todos los objetos diferentes.

Es éste un juego de muy fácil manejo, ya que no hay posibilidad de equivocarse, e incluso se puede seleccionar la velocidad entre tres posibilidades para dar mas facilidades a los que empiezan.





Goofy's Railway Express.



Donald's Alphabet Chase.



Mickey's Runaway zoo.

EL AVE LETRADA.

El superfamoso pato Donald es el que tiene problemas con las letras del abecedario; éstas andan revueltas por toda la casa y los peques podrán ayudarle a encontrarlas, a la vez que sin darse cuenta van aprendiendo las letras.

En cada habitación de la casa del conocido palmípedo se esconden unas letras diferentes, pulsando la tecla que corresponda conseguimos descubrir cada letra. Cuando se completa una habitación suena una parte de la melodía y cuando se consigue descubrir el abecedario completo, entonces suena la canción entera.

Tanto este juego como los otros se pueden dejar y volver a retomar en cualquier momento, no son juegos competitivos, y al no tener rival no es frustrante para el niño el no encontrar alguno de los objetos ya sean animales, letras o figuras. Por otro lado todos ellos sirven para un amplio abanico de niveles de aprendizaje y de edades.

Creador:

DISNEY SOFTWARE

Distribuidor:

PROEIN S.A.
C/ Marqués de Monteagudo, 22, Bajo.
28028 Madrid.
Teléfonos: 361 04 32 - 361 05 29.

Precio:

2.595 pesetas para Amiga, Atari ST y PC. En CPC: 1.295 pesetas cassette y 2.350 en disco.



SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45
P.V.P: 4.500 Ptas.
Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43
P.V.P: 4.500 Ptas



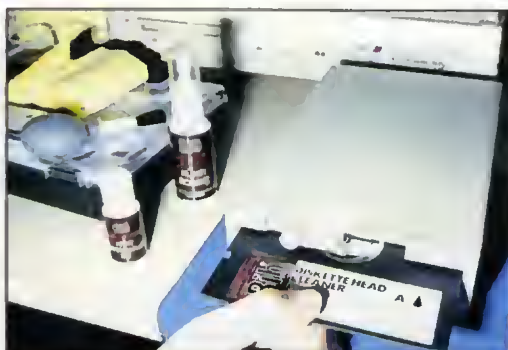
El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador



El disco-limplador se rocia con la solución no abrasiva que permite limplar las cabezas sin desgastarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.





El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.



La ceniza y el polvo en los teclados puede originar probiemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Lemmings

Hacía tiempo, sí, mucho tiempo que no veíamos algo realmente original. Y Lemmings lo es sin duda, los programadores han sabido plasmar con fidelidad una idea tan buena como ésta. En realidad el concepto del juego está tomado de la naturaleza, de un animalito llamado Lemming.





Tenemos que bajar a los lemmings y conducirlos a casa.



El Lemming es un pequeño y curioso roedor de las tundras que, ante la falta de alimento y una superpoblación, emigra en grandes grupos de forma alocada, devastando las zonas por las que pasa y llegando en ocasiones a arrojarse por precipicios o intentar cruzar el mar (con su consiguiente muerte). Todo esto es lo que ha dado origen al dicho de que "los lemmings se suicidan".

Como algunos ya habréis imaginado, el tema entorno al cual gira todo el juego es el suicidio de los lemmings y nuestra sana intención es salvar a todos los que sea posible o más bien, intentar salvar a la cantidad que el ordenador nos solicite. De otra forma no podremos acceder a niveles superiores.

Suicidio colectivo

Nada más empezar a jugar, una avalancha de lemmings se arrojarán sobre la superficie terrestre y se dispersarán en todas direcciones, buscando desesperadamente su hogar. Lástima que estén lejos de conseguir sus propósitos, la casa, normalmente, es inaccesible para ellos y las zonas por las que van a encaminar sus pasos están infectadas de trampas, precipicios y obstáculos que impedirán que nuestros pequeños amigos lleguen venturosos a su destino. Está claro que necesitan tu ayuda.

El juego se controla con uno o con dos ratones, en caso de que sean dos las personas que van a jugar, señalando las opciones oportunas en los iconos de la zona inferior de la pantalla. Para salvar a estos pequeños suicidas disponemos de un número limitado de iconos o acciones que, utilizados con-





En el modo de dos jugadores la pantalla se divide en dos zonas.

venientemente, pueden facilitar el acceso a un nivel superior.

Las herramientas (iconos) que están disponibles son: CONSTRUCTORES, para edificar puentes en precipicios y evitar los distintos tipos de trabas; CAVAR, para avanzar a través de la tierra en distintas direcciones (hacia los lados y hacia abajo); PARACAIDAS, por si alguno de los lemmings cae desde mucha altura; MINEROS, os lo podéis imaginar, cavan con sus picos diagonalmente en el suelo; EXPLOSIVOS, para destruir un determinado individuo; ESCALAR, para subir por las paredes más inaccesibles y BLOQUEO, para prohibir el paso a una determinada zona. También existe otra opción que va acompañada de una ilustración de una explosión atómica, se trata de abandonar el juego, es curiosa porque todos los lemmings se suicidan a la vez destruyendo de esta forma gran parte del decorado.

Otra de las opciones que convierten a Lemming en un juego atractivo es la inclusión de una clave de acceso a distintos niveles. De esta forma podemos jugar una partida apuntando los códigos de los niveles que vamos atravesando y otro día volver a jugar, gracias a éstos, en la fase en la que lo dejamos. Como puede advertirse, Lemmings no carece de detalles.

Excelente

En muy pocas ocasiones tenemos la oportunidad de recrear la vista con productos de la naturaleza de Lemmings, ya que en los juegos de hoy prevalece la calidad y la estética sobre la jugabilidad y originalidad. Aún así, el juego que ocupa estas páginas lo tiene todo: calidad, buenos gráficos, efectos de sonido, originalidad, jugabilidad y simpatía, porque jugar a Lemmings, además de resultar divertido, es gracioso.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Sensacional. Dispone de muy buenos gráficos que, aunque pequeños, están muy detallados y resultan especialmente simpáticos. Los efectos de sonido y las distintas melodias son adecuadas, como el desplazamiento de la pantalla (por un suave scroll). Muy buena la posibilidad de competición entre dos jugadores, aún a costa de sacrificar la pantalla. Aconsejado a los amantes de los buenos juegos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

PSYGNOSIS

Lo mejor:

Original y Atractivo.

Lo peor:

Difícil cambiar de dirección.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 10







Menú de opciones.











PANG

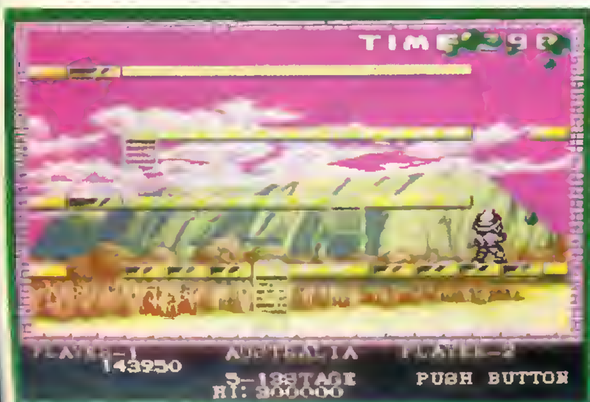
Una espléndida conversión

Casi siempre, cuando tenemos noticias de que un juego va a ser convertido de las máquinas recreativas al ordenador, esperamos que sea un buen juego, aunque sabemos que la máquina será superior y que siempre existirá algún detalle que le falte. Pues bien, Pang es toda una excepción.

El juego consiste básicamente en destruir unos globos que se desplazan por la pantalla, pero no es tan fácil. Cada vez que acertamos a uno de éstos, se dividen en muchos más de tamaño inferior y así hasta tomar la apariencia de una canica. Como podréis imaginar, llega un momento en que la pantalla se llena de bolas y la supervivencia se hace más que imposible.

Además y por si fuese poco, por la pantalla se encuentran algunos enemigos con la desesperada intención de dificultarnos todavía más las cosas, pero tranquilos, podemos eliminarlos fácilmente con cualquiera de las armas.

El juego no es un arcade cualquiera, no hay que disparar sin ton ni son en un intento desesperado por deshacerse de los enemigos. Necesariamente debemos de establecer un orden o estrategia para poder avanzar por cada una de las pantallas del juego sin sucumbir en el intento. Lo más normal es empezar por destruir una de las bolas grandes y continuar con las subdivisiones de esta, antes de empezar otro pastel.



Para pasar de fase debemos destruir todos los globos rojos.

Las armas

Durante el juego y al destruir algunos de los globos, caerán al suelo algunos objetos que nos serán de utilidad en algunas ocasiones. Si no nos damos prisa en cogerlos terminarán desapareciendo.

Algunas de las ayudas que podemos encontrar son: El reloj de arena, nos da más tiempo; La pistola, nos permite disparar contra los enemigos; Doble arpón, ofrece la posibilidad de disparar hasta dos arpones en cada ocasión; Arpón con ventosas, el arpón se adhiere a la parte superior de la pantalla y, uno de los más útiles, el reloj de agujas, que congela durante unos instantes al enemigo.

Otra de las ayudas u opciones de que dispone el juego es la posibilidad de tomar parte dos jugadores, con lo cual y si hay una buena coordinación, puede simplificarse el juego notablemente.

En definitiva, se trata de un espléndido arcade como pocos hemos tenido oportunidad de testear y que, por supuesto, seguiremos testeando en más de una ocasión. Los gráficos son muy buenos (iguales que los de la máquina recreativa), los efectos de sonido y la melodía de cada fase son amenas y muy acordes con el juego y por último, la adicción es el tema fuerte del juego: ¿Quién es capaz de probar Pang una vez y no volver a jugar de nuevo? La respuesta es muy fácil, nadie.

VERSION COMENTADA: AMIGA

En muy pocas ocasiones aparecen juegos que, con un desarrollo tan simple como el de Pang, pueden provocar tanta afición. Se trata sin duda alguna de uno de los mejores juegos del presente año, tanto en los aspectos de sonido y gráficos, como en los de jugabilidad. Recomendado.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Spectrum y Amstrad CPC.

Creador:

OCEAN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Muy adictivo

Lo peor:

La dificultad en algunos niveles.



Sonido:	**9**
Gráficos:	**9**
Adicción:	**10**

WRATH OF



Cuando salió a la luz Shadow of the Beast, todo el mundo reconoció que se había producido un hecho histórico en el mundo lúdico del Amiga, y que sería muy difícil superarlo. De hecho, hasta hoy, éste era el juego que se cargaba para impresionar a los amigos. Pues a partir de hoy tenéis otro para impresionar aún más.

Amor a primera vista

El argumento es, cuando menos, más retorcido de lo que viene siendo habitual. En un mundo de magos y dragones, se alza un poderoso y sobrio reino. El mago de la corte, Anthrax, ha decidido que él es el más indicado para gobernar ese reino, y planea matar al Rey. Pero un mago de su categoría no puede mancharse las manos de sangre, y Anthrax invoca al Maligno. El Maligno decide que el más indicado para poseer el reino no es el Mago, sino él, y tras fumarse a Anthrax, comienza una verdadera masacre destructiva contra el reino, reduciéndolo a cenizas. Todo resto de vida quedó aniquilado y el territorio quedó sumido en el más profundo olvido.

No fue poco el tiempo que transcurrió hasta que volvió de nuevo a levantarse un gran reinado, próspero y feliz, mayor aún si cabe que el anterior. Un hada que habitaba este reino soñó con lo acaecido en tiempos pasados y, temiéndose lo peor, intentó alertar al Rey. El Demonio no la dejó llegar a Palacio, y la encerró en su guarida, pero el Hada consiguió mandar un mensaje telepático al Rey.

El monarca no perdió el tiempo y comprendió de inmediato la gravedad de la situación, así que envió a su mejor mensajero en búsqueda de un reputado guerrero, mas el mensajero no llegó a su destino. Fue brutalmente asesinado por una de las bestias del Diablo, el cual ya había comenzado a mandar hordas de criaturas sobrenaturales a los confines del reino para sembrar el terror, la muerte y la destrucción.

Sin embargo, algo se le escapó al Maligno. Un aventurero presenció la muerte del mensajero y observó el aspecto del monstruo que segó su cuello de un certero golpe. Cuando todo peligro hubo pasado, el muchacho corrió junto al enviado de Rey. Aunque ya no pudo hacer nada por el desgraciado, tomó el mensaje y tras leerlo, corrió a la Corte.

El Rey vió en este aventurero la única posibilidad de acabar con la amenaza que se cernía sobre su Reino y le prometió la mano de su hija si liberaba el territorio del mal.

Lo más sorprendente de este argumento es que podremos encontrarlo en la presentación del juego, parte como texto escrito y parte (la correspondiente a la muerte del mensajero), en una magnífica animación sonorizada de dibujos animados, propia de cualquier sala comercial de cine.

El juego

Wrath of the Demon se estructura en fases, fases que pueden ser divididas en dos grupos en atención a su desarrollo. En algunas tenemos que enfrentarnos a uno o más enemigos de forma similar a como sucede en los juegos de artes marciales, si bien aquí

THE DEMON

no hay golpes de judo y sí de espada. Los enemigos van desde una pareja de trolls hasta un gigante con un palo, pasando por un dragón de un tamaño más que considerable y otra variada fauna que descubrirá quien consiga avanzar a lo largo de los cuatro discos de que consta el juego.

Las otras fases presentan una estructura lineal, en la que avanzaremos a izquierda o derecha eliminando los enemigos que surjan a nuestro paso y recogiendo pociones que aumenten nuestra vida, proporcionándonos el decorado varios suaves niveles de scroll con el fin de crear sensación de profundidad, con una infinidad de tonos cromáticos. Si alguien cree que esto le recuerda a Shadow of the Beast, está en lo cierto. Wrath of the Demon mantiene más de una similitud con el legendario juego, y debo reconocer que nunca le ha sentado mejor a un juego parecerse a otro.

Pero no hay que pensar que Wrath of the Demon es una "versión mejorada" de Shadow of the Beast. Incorpora una dificultad más medida, la posibilidad de cargar y grabar partidas para facilitar el avance, mucha expectación por ver lo siguiente con lo que tendremos que enfrentarnos y algunos elementos más.



Salir de la cueva no representa un gran problema. Primero deberemos ir a la izquierda y recoger una llave. Después volveremos a la derecha.

Enemigos inteligentes

En la fase de lucha encontraremos enemigos inteligentes que no serán carne de una técnica automatizada. Para acabar con ellos tendremos que coordinar nuestras manos y nuestras células grises, porque si bien algunos son relativamente fáciles de matar, otros saben mucho. Por ejemplo, la primera escena de lucha se desarrolla con dos trolls, uno de los cuales se limita a tirarnos piedras y a apoyar moralmente a su compañero (y a huir cuando nos carguemos al otro). Aquí el mayor signo de inteligencia que encontraremos serán las risotadas de los dos trolls cuando alguno nos alcance, derribándonos. En cambio, luchar contra el gigantón del palo no será tan fácil, porque la longitud de su palo es extremadamente larga, y además, si nos agachamos para esquivar el golpe él lanzará otro contra el suelo, dándonos de pleno.

Nuestro héroe

El hada preparó pociones al conocer de la existencia del Demonio, y aunque en prisión. conjuró un hechizo que permitirá a nuestro héroe encontrar de cuando en cuando esas pociones al eliminar a los enemigos, o, como en la primera fase, al avanzar por la llanura. Estas pociones son de tres tipos y nos proporcionarán inmunidad absoluta durante un cortísimo espacio de tiempo (en torno a tres segundos), acabarán con los enemigos en pantalla o los debilitarán (por desgracia, algunos de ellos ni siquiera se verán afectados), o repondrán nuestra energía al máximo. Estas pociones no son de uso inmediato, sino que las vamos guardando y podremos usarlas cuando queramos mediante las tres primeras teclas de función.

Nuestra energía viene representada mediante una cara rodeada de doce esferas, como las horas de un reloj. Cuando somos alcanzados por algún enemigo o ingerimos algo de veneno, una o más esferas cambia de color, comenzando por la una (siguiendo la analogía con las horas del reloj). Si llegan a desaparecer todas pereceremos, tras lo cual veremos el aspecto de desolación que presenta el reino. Si durante esta pantalla pulsamos fuego en el joystick podremos volver a co-



menzar en la fase donde morimos, con las mismas pociones que teníamos al principio de ella.

La primera fase

De la primera fase hay que hacer un comentario especial. Y se debe ni más ni menos a que nunca se había visto un caballo blanco tan bonito y que se moviera con tanto estilo, gobernado por un jinete tan diestro. Ignoro cómo se ha conseguido un movimiento tan natural y una representación tan perfecta del galopar del caballo, pero es sencillamente fascinante. Y ya que está hecho el comentario del caballo, hablemos de la calidad técnica, aunque sospecho que todo el mundo se imagina lo que viene ahora...

Una obra de arte

La obra de arte no es mi crítica (¡Que más quisiera...!), sino Wrath of the Demon. Gráficos, sonido, movimiento, acabado...

Los gráficos están muy, muy trabajados, y algunos como el caballo o el dragón llegan a parecerse a un dibujo animado. El colorido es sencillamente perfecto, y refleja a la perfección los ambientes con los que nos vamos a encontrar. Por poner un ejemplo, al entrar en la guarida del Demonio, veremos temblar las paredes de forma irregular, debido a la luz de las antorchas.

Del movimiento decir que en lo concerniente al conjunto en general es muy bueno. Tan sólo se le puede reprochar que al incluir muchas escenas de animación para generar los movimientos, en ocasiones nuestro héroe no se dará la vuelta con la rapidez suficiente. Es cuestión de centésimas de segundo, y en contrapartida los múltiples niveles de scroll de las fases de acción están francamente logrados.

El sonido es el punto más similar del juego al compararlo con Shadow of the Beast. Músicas similares, realizadas con los mismos instrumentos (y con el talento de David Whittaker) que en Shadow, y efectos también similares. Sin embargo, algo marca la diferencia entre Wrath y Shadow: la ambientación sonora de la presentación. El aullido de los lobos, el graznar de los cuervos, el susurro del viento... es una banda sonora.

La acción es muy intensa. Si avanzamos muy deprisa se nos echarán todos los enemigos encima, así que pronto aprenderemos a llevar cuidado y avanzar con cautela. La dificultad está muy bien ajustada, haciendo que con un poco de lógica y habilidad con el joystick no sea demasiado difícil avanzar. De todas formas los cuatro discos prometen diversión para rato.

La adicción creada es muy alta, excepto si no te gustan estos juegos. Debo decir que a mí sí me gustan estos juegos, y tengo ya preparado el hueco para meter este juego en mi colección.

Por último, el conjunto general del juego. El acabado es impresionante, de tal forma que, por ejemplo, nunca nos quedaremos sin sonido, estemos jugando, cargando fases, o leyendo los textos de introducción. A esto hay que añadir que el juego está desarrollado originalmente para Amiga, y se aprovecha al máximo las posibilidades que brinda el ordenador. No hay fallos de scroll o movimiento, desfase del sonido sobre los gráficos..., no hay NADA malo, excepto que todavía no esté reconocido oficialmente que estos juegos son verdaderas obras de arte.

Ricardo Palomares



Luchando contra el monstruo del pantano. Es un enemigo duro de pelar.

VERSION COMENTADA: AMIGA

A pesar de ciertas similitudes con Shadow of the Beast, Wrath of the Demon es el mejor juego de Amiga en la actualidad, y está destinado a convertirse a un verdadero clásico. Adicción sin límites, acabado impecable,... Wrath of the Demon, en definitiva, convierte tu Amiga en tu Novia.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Commodore 64 y PC.

Creador:

ABSTRAX.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Todo.

Lo peor:

Nada.



Sonido: 9
Gráficos: 10
Adicción: 10



Esta es una de las fases más difíciles del juego. Muy similar a la cueva.





DEATHTRAP

Experiencia fallida

Si no has oído hablar de Kick Off, Player Manager o Kick Off 2, no sabes nada de juegos. Anco, la empresa creadora de los mejores juegos de fútbol de la historia de los videojuegos, ha realizado con Deathtrap una incursión en el mundo de las aventuras, demostrando, desgraciadamente, que debe seguir con los juegos de fútbol para mantener el prestigio.

Y no es que Deathtrap sea un mal juego, pero desde luego no está a la altura de los mejores de este tipo. El desarrollo consiste en avanzar por las intrincadas habitaciones de un castillo, recogiendo objetos, esquivando peligros, luchando contra enemigos y abriendo puertas y pasadizos mediante interruptores que encontraremos dispersos por el decorado. Como en todos los juegos de este tipo, existen distintas ayudas que aparecerán al acabar con algunos enemigos, así como armas escondidas en los cofres que aparecen de cuando en cuando.

Deathtrap consta de varias fases, facilitándonos el proceso de avance, y haciendo a la vez el juego menos monótono. Los enemigos son, en general, fáciles de eliminar mediante el puñetazo u otro tipo de agresión. No consiste, por tanto, en disparar a distancia, sino en dejar acercarse a los "bichitos" lo suficiente como para darles un buen mamporro.

Verdaderamente no es fácil contar cosas de este juego, porque no aporta nada nuevo, ni algún detalle que demuestre un trabajo especial por parte de grafistas o programadores, y al mismo tiempo, no tiene ningún fallo de bulto que le hunda en la miseria. Los enemigos, por ejemplo, son los habituales: magos, fantasmas, monstruos verdes, pajarracos que nos tiran piedras... Por lo que respecta a nuestro

personaje, tiene además la facultad de realizar hechizos cuando recoge las pociones adecuadas. El castillo tiene estructura de plataformas, con lo cual será necesario calcular el salto más de una vez para no caer en alguna trampa, si bien al principio lo único que nos puede suceder es que perdamos la posibilidad de coger algún arma o que tengamos que reintentar el salto.

Y no hay mucho más que contar del desarrollo. Es, como espero haber dejado claro, una aventura con una importante carga de arcade, en la que avanzar no es demasiado difícil si se razona un poco.

Pasemos a la realización. Los gráficos son pasables, bien hechos pero sin sorprender lo más mínimo. No hay sprites de tamaño desmesurado (salvo en las escenas finales de cada fase), ni con aspecto cómico, ni se ven demasiados a la vez en pantalla. El colorido sí es bastante bueno, con matices apropiados, aunque no se vea un derroche especial de tonos.



Si sabemos buscar, encontraremos nuevas armas con las que derrotar a los enemigos. (AMIGA)

El movimiento es lo suficiente bueno como para no levantar protestas, pero tampoco aquí se ve nada especial. Quizá el protagonista, que debería ser el más cuidado, tenga un salto un tanto ridículo, pero por lo demás no hay nada que tachar.

La acción sí que es buena. Sin llegar a asfixiarnos entre enemigos, hay que decir que nunca nos faltará algo contra lo que luchar. Junto con el sonido, la acción es probablemente lo más sobresaliente del juego.



En los cofres encontraremos pociones y otros objetos de valor. (AMIGA)



Para pasar por algunas zonas del castillo deberemos agacharnos. (AMIGA)

Del sonido decir que la música de presentación y la que acompaña la tabla de récords son buenas y apropiadas (al menos no oímos baterías de grupo pop mientras introducimos nuestro nombre con letras góticas en la tabla de récords). En cambio, durante el juego no existe música, debiendo conformarnos con los efectos de sonido, que cumplen su misión. La dificultad está muy escogida, y ni se acusa una dificultad excesiva, ni se trata de pasear por los recintos del castillo como Pedro por su casa.

Y por último, originalidad y adicción, que se merecen la misma nota. El juego está muy visto y no añade nada que lo haga atractivo. Esto implica una adicción baja. Es la consecuencia de unos elementos hechos sólo para demostrar que están porque tienen que estar. Es como si el juego se hubiese hecho más por obligación que por crearse una meta que alcanzar. Y el resultado es que Deathtrap es más bien mediocre.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Todo es normal en este juego. Gráficos, movimiento, adicción, originalidad... Tan sólo el sonido y la acción merecen algo más que el aprobado justillo. Pero cuando todos los juegos vienen aportando algo nuevo y una puesta en escena sorprendente, encontrarse un juego así es prácticamente encontrarse un mal juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

ANCO.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Las músicas.

Lo peor:

La falta total de innovaciones.



Sonido:	**8**
Gráficos:	**6**
Adicción:	**6**

Cougar Force

Un agente con muchos recursos

Cougar es un Agente secreto y tiene como misión desmantelar una banda de traficantes localizada en un archipiélago aislado. Para ello debe destruir la estación de control que está situada en el corazón del océano. Tras un fallido intento y hecho prisionero, Cougar debe intentar escapar de su cárcel.





La historia comienza cuando Cougar consigue escapar de la prisión donde le tenían retenido. Durante su desesperada huida sus perseguidores intentarán cortarle el paso y neutralizarlo antes de que consiga llegar a la estación central de control y la destruya.

Primero tendrá que defenderse de los guardias con su habilidad y sus puños, y encontrar la salida de la fortificación, para ello tendrá que recorrer los pasillos en busca de las llaves que dan al garage, donde el enemigo guarda un Jeep provisto con misiles y una metralleta.

Cuando alcanzemos nuestro objetivo mas cercano, nos encaminaremos hacia el laboratorio, allí es donde nuestros enemigos guardan sus mercancías. Armado con una pistola nos defendemos de los científicos y de sus Cyborgs, criaturas mutantes creadas por ellos para la seguridad de la fábrica.

Una vez localizada la lancha, ponemos rumbo hacia el pueblo de las pirámides, allí no somos muy bien recibidos y tendremos que salvar nuestra piel y evitar las lanzas de los nativos, así como flechas y demás armas primitivas. En este poblado hay dos de los vehículos que fueron escondidos por nuestro héroe antes de ser capturado, uno de ellos puede ser la moto o el vehículo verodeslizante, cualquiera de los dos hará el servicio que nos hace falta.

El paso decisivo es la Mina abandonada, que nos conducirá al Templo y más tarde a la guarida central de los malvados. En la mina y durante todo el camino hasta llegar a ella, lucharemos contra los hombres malvados que nos persiguen.

Una prueba antes de conseguir nuestra misión, es salir con vida del laberinto de las columnas y de las cornisas del túnel, todo ello adornado con Cyborgs que nos persiguen desde que abordamos su hogar.

Cuando por fin llegamos frente al cuartel general, debemos proveernos de material explosivo y depositarlo en el Jeep, y en una acción suicida estrellar este contra la fortaleza para que esta última vuele en millones de trozos, y poder así evitar que la droga se extienda mas por el mundo, ya que este era el último reducto de narcos.

Enrique Sánchez

VERSION COMENTADA: PC

Como ya es normal en los juegos de Tomahawk, esta provisto de sonido MDO, lo que hace que sea algo mas agradable el jugarlo, si no disponemos de este aparato, el sonido es un poco pobre, al igual que en otros juegos. Las tarjetas gráficas que soporta son la VGA y la CGA. El colorido es perfecto, así como los decorados, se ve que lo han programado en VGA y luego han hecho una vulgar conversión para la CGA. Sobre el tema del juego no hay que decir nada mas que es original la idea de mezclar diversidad de fases en un juego de acción.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

TOMAHAWK

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Diversas fases en el mismo juego

Lo peor:

Poca calidad para la CGA



Sonido:	**5**
Gráficos:	**6**
Adicción:	**6**

El retorno de Dirk

DRAGONS LAIR II: TIME WARP

Cuando hace cuatro años saltó a la luz la noticia de que una empresa llamada Software Projects planeaba convertir el arcade Dragons Lair, recibió todo el apoyo que da un amigo a quien emprende una tarea imposible.



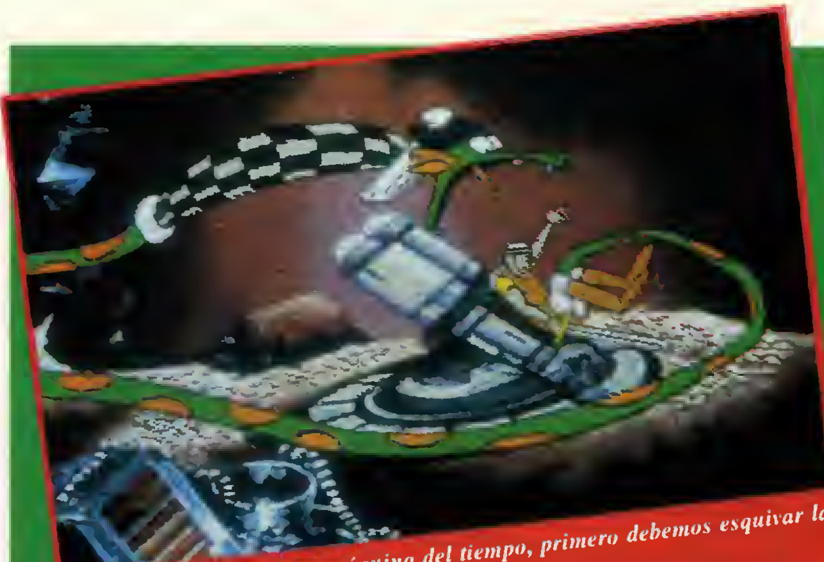
Y cuando por fin lanzó los dos juegos que recreaban las situaciones de la máquina, la crítica dijo que los gráficos eran grandes, que el juego no estaba tan lejos de la máquina como podía pensarse en un primer momento, etc, es decir, disfrazaron un fracaso técnico convirtiéndolo en un éxito comercial. Pero es que entonces aún no estaba en la calle el Commodore Amiga, ni las tarjetas VGA y los 20 Mhz de los PC...

Ahora sí, y tenemos en casa unos juegos que son verdaderas películas de dibujos animados. Ante todo, confieso que es esta la primera vez que me enfrento a un juego de este tipo, y que las únicas referencias que tenía eran las de las revistas especializadas. Ahora, puedo juzgar por mí mismo, y mi opinión difiere ligeramente de las vertidas hasta ahora.

Sí, porque hasta ahora se había presentado a los juegos de Dragons Lair, Space Ace y Escape from Singe's Castle como unos juegos de magníficos gráficos pero de nula jugabilidad y escasa adicción, cuestionando incluso si merecían la pena. Personalmente no llego al extremo de decir que diez mil pesetas sea un precio justo para este tipo de juegos, pero desde luego afirmo rotundamante que Dragons Lair II: Time Warp es un gran juego por su tamaño (seis discos, cuarenta y seis escenas), por su calidad, y por su adicción.

El argumento

La princesa Daphne ha sido secuestrada por el mago Mordroc. Al pare-


Para introducirnos en la máquina del tiempo, primero debemos esquivar la culebra. (AMIGA)


Esto es lo que pasará si no lo conseguimos. (AMIGA)

cer, la princesa Daphne está muy rica y el mago quiere casarse con ella. Nosotros, asumiendo el papel de Dirk el Osado, que no es otro que el desolado maridito, debemos rescatarla. Vamos a contar para ello con las inestimables muestras de apoyo de nuestra suegra, que va a perseguirnos rodillo en mano durante las siete u ocho primeras escenas del juego. En nuestra loca carrera para rescatar a Daphne (o para huir de su madre, según se mire) encontraremos la máquina del tiempo que está vigilada por una serpiente. Tras desprendernos de la serpiente, entraremos en ella, viajando al pasado. Allí veremos fugazmente a Daphne, encerrada en una jaula, mientras luchamos contra los secuaces de Mordroc. Pero será tras una visita al Edén (donde, por cierto, no seremos muy bien recibidos) cuando lleguemos al lugar donde Mordroc tiene pensado contraer matrimonio con Daphne. Tras una dramática escena conseguiremos liberar a Daphne y podremos ser felices con nuestra bella esposa...

El juego

Time Warp se divide en cuarenta y seis escenas, que reproducen la historia que acabo de relatar, aunque aumentando en la mayoría de las veces el detalle con que suceden los hechos. Como viene siendo habitual, no se puede hablar de gráficos, sino más bien de dibujos animados, ni de sonido, sino más bien de banda sonora. También como viene siendo habitual nosotros no controlamos las acciones de Dirk; por el contrario, la mayoría de las veces Dirk actuará de forma autónoma, excepto en pequeñísimos instantes que, sin embargo, determinarán si seguimos nuestro periplo o, por el contrario, acabamos hechos pedazitos tras el rodillazo de nuestra suegra (de rodillo, no de rodilla), o bien en el vientre de alguna serpiente, o en el fondo de un pozo, o...

Para superar las distintas escenas tendremos que dirigir el joystick en una de las cuatro direcciones fundamentales (izquierda, derecha, arriba y abajo) o pulsar el botón de disparo, aunque también podemos usar el teclado. En ningún momento tendremos indicaciones específicas de qué tecla debemos pulsar, debiendo guiarnos por el aspecto que presenta la situación. Por ejemplo, aunque a alguien le entren ganas, lo cierto es que no debemos pulsar disparo para esquivar a la suegra en la primera escena, sino salir corriendo a la izquierda. En este sentido las descripciones de las escenas que vienen en el manual nos ayudarán mucho, a pesar de que en algún momento puedan confundirnos.

En esta entrega de Dragons Lair (la tercera, precedida por Dragons Lair y Escape from Singe's Castle) no prima tanto la exactitud en el instante en el que se pulsa la acción a realizar como en las anteriores, aunque tampoco es algo indiferente. Hay que señalar que la dificultad asciende progresivamente, dentro de lo que cabe; así, la primera secuencia de escenas se resuelve con sólo tres movimientos bastante separados en el tiempo, mientras que la segunda secuencia de escenas (que consta de tres pantallas), requiere seis golpes de joystick ejecutados mucho más rápidamente en el tiempo.

Un detalle interesante es que podemos grabar y cargar partidas, con lo que avanzar no será tan difícil y se convertirá en algo mucho más monótono si abusamos de esta opción, debido al continuo cambio de discos que hay que realizar, incluso con dos unidades. Si, por el contrario, moderamos su utilización, el juego ganará aún más en adicción.

Y hablando de adicción, ¿qué tal es Time Warp? Pues a mí me ha impresionado mucho. Todas las referencias que tenía de estos juegos criticaban el sistema de uso y ponían en duda la adicción que pudiera crear el hecho de tocar el joystick tres o cuatro veces por escena en lugar de doscientas o

trescientas, pero a mí me parece mucho más adictivo Time Warp que esos arcades matamarcianos en los que todo se reduce a dejar el disparo apretado y a encontrar una posición cómoda desde donde acabar con todo, o a aquellos otros en los que hay que estar moviéndose de un lado a otro de la pantalla esquivando infinidad de disparos. Time Warp requiere muchísima sangre fría, los mismos reflejos que hacen falta en cualquier arcade, una gran cantidad de memoria, y, probablemente, más inteligencia.

De los gráficos prácticamente no habría que decir nada: son, simplemente, dibujos animados, con unos fondos preciosos, y una sensación de animación bastante lograda. La calidad del sonido en cambio, no es tan obvia. En general la mayor diferencia que se mantiene con los juegos comunes es que aquí no hay una música que se repita o unos efectos sonoros de peleas y similares. Aquí hay una banda sonora digitalizada por cada escena (incluidas las que representan nuestra muerte) que se emite por ambos canales, para dar sensación de estereofonía. No es el método más elegante, pero al menos tendremos las dos orejas ocupadas en lugar de una sola.

La dificultad es alta, y se ve incrementada por la escasez de vidas, tres,



Los paisajes de fondo están muy bien elaborados. (AMIGA)



Un buen susto le quitará el hipo, pensó el dragón. Pero Dirk ya estaba preparado para hacerle frente. (AMIGA)

que pueden desaparecer en una sola escena si no conocemos la secuencia correcta. Por último, señalar que el acabado no roza la perfección, y que habría sido deseable algo más de música en las pantallas de presentación. Sin embargo, esta deficiencia tiene lugar sólo mientras no nos hayamos incursos en el desarrollo de una partida. Una vez dentro de ella todo está calculado al milímetro y no hay lugar al fallo.

Resumiendo, que personalmente encuentro Time Warp muy completo y entretenido. Si ya conoces este sistema de juego y no te atrae, probablemente no encuentres nada en Time Warp que lo diferencie del resto, pero si, como yo, sólo tenías los comentarios de sus predecesores, échale un ojo porque no es tan fiero el león como lo pintan.

Ricardo Palomares



VERSION COMENTADA: AMIGA

Otra entrega de Sullivan Bluth. Sobra cualquier comentario respecto a los gráficos o el movimiento. Tan sólo resaltar el alto número de fases distintas (cuarenta y seis), y la calidad inherente a esta colección de películas de dibujos animados.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

READY SOFT.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Los gráficos y el sonido.

Lo peor:

La dificultad.



Sonido: 8
Gráficos: 10
Adicción: 9

JUEGOS

CARLOS SAINZ RALLY



¡Esto sí que es un rally!

Zigurat vuelve al ataque de nuevo, esta vez con un simulador que tratará de situarnos en el mismísimo pellejo del actual campeón del mundo de rallyes ... Señores, ante ustedes ... ¡Carlos Sainz Rally!

Tras el nombre del famoso campeón de rallyes, Carlos Sainz, se esconde un programa que hace verdadera gala al nombre que lo acredita, ya que tanto el uno como el otro son algo francamente espectacular.

Si hay algo que realmente caracteriza a Zigurat es su limitado número de creaciones al año, pero sin duda ... ¡menudas creaciones!, y como dice el refrán, más vale poco y bueno (en este caso, muy bueno), que mucho y malo.



En la pista encontraremos distintos desniveles. (CPC)

Semáforo en verde

La verdad es que juegos de simulación hay muchos, quizá demasiados, nunca parece haber un hueco por pequeño que éste sea para otro juego más. Este caso ha sido una excepción, ya que el trabajo de Zigurat ha sido en esta ocasión (aunque la verdad es que lo suele ser en todas), excepcional.

El juego es una verdadera gozada, en poco tiempo nos haremos con el control y pasadas unas partidas podremos efectuar derrapes, y otras tantas acrobacias con el fin de ahorrar hasta el más mínimo segundo.

El juego

Al comenzar cada partida podemos equipar nuestro vehículo como deseemos, intentando, claro está, seleccionar los instrumentos adecuados para cada tipo de pista, ya que en algunas lloverá torrencialmente, en otras nevará, otras serán de tierra, barro, etc... Deberemos intentar que nuestro Toyota esté en óptimas condiciones a la hora de empezar cada carrera.

Podemos elegir el tipo de pastillas de freno, de neumático, etc...

El área de juego es grande, contando el desarrollo de la carrera con un scroll multidireccional verdaderamente rápido.

En la parte derecha e inferior se pueden apreciar los distintos instrumentos que nos informarán en todo momento





Cuidado con las curvas.

durante el transcurso de la prueba de las condiciones de nuestro bólido así de como otros factores.

El juego está lleno de increíbles efectos, desde los mismos derrapes hasta los cambios de rasante, en donde podemos ver a nuestro Toyota por los aires y la sombra del mismo adaptándose a la carretera.

En resumidas cuentas...

El programa está retocado hasta el último detalle y cuenta con una gran cantidad de detalles que lo enriquecen enormemente.

Los gráficos, realizados en "mode 0", están sumamente detallados, desde los de nuestro vehículo, hasta los del propio recorrido. Este aspecto sin duda es sobresaliente, pero por otra parte, no deberíamos sorprendernos, ya que Zigurat no nos podía ofrecer menos.

Los movimientos tanto de nuestro vehículo como el scroll son sumamente realistas y rápidos, adaptándose perfectamente al desarrollo y las necesidades del juego. Sin pegas.

El panorama sonoro también cumple con una bonita melodía de presentación y sonidos tales como derrapes, frenazos y demás.

En definitiva, ¿qué queréis que os diga?, es un programa de Zigurat y la verdad es que eso ya es suficiente garantía. El juego es muy majo y seguro que no defraudará a nadie, sobre todo a los aficionados a este tipo de programas, que estamos seguros se lo pasarán en grande.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

El juego es una auténtica gozada, recomendado a todos aquellos usuarios que pretendan pasar un buen rato delante de su monitor. Muy bueno.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC.

Creador:

ZIGURAT

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

El acabado

Lo peor:

La dificultad excesiva en algunos tramos



Gráficos:	8
Sonido:	7
Adicción:	8



RANX





En el metro podemos encontrar más de una sorpresa.

Un bruto del comic

Ranx es un cyborg al que le gusta la vida a tope, chicas aquí y allá, bebida en exceso, peleas en las discotecas y bares del lugar... total, un pillo.

Pero su habitual forma de vida se ve alterada por una terrible plaga proveniente del espacio exterior, que está diezmando a la población planetaria y corrompiendo su mente. El Papa está siendo victima de un complot, y el Presidente de Estados Unidos está en una precaria situación.

Ranx deberá obtener la vacuna contra el extraño mal que mata a sus victimas tras sufrimientos atroces con placas violáceas que le dan su nombre, el mal fushia. El poseedor del antídoto es un industrial italiano rico, el padre de Lubna, su amada.

Su tarea es llevarlo a Nueva York y después deberá regresar a Roma con su amada Lubna. Sin duda, una historia interesante.

Ranx tiene la posibilidad, como no, de dar golpes altos y bajos y la capacidad de arrojar algunos objetos. También tiene la posibilidad de interactuar, manteniendo el botón de fuego bajado aparecen una serie de iconos en la parte inferior de la pantalla que nos permiten charlar con algunos de los personajes del juego o realizar algunas otras acciones de gran importancia para el desarrollo del juego.

Ranx tiene la capacidad de hacer preguntas, insultar, reír, proferir sus bufidos estrepitosos y entregar objetos o dinero a algún otro personaje. Además puede revisar su salud en cualquier momento, hacer reparaciones si dispone de las piezas necesarias y recargarse a sí mismo en cualquier salida eléctrica.

No obstante, no todo son posibilidades para Ranx, también encontrará obstáculos como los disparos de los enemigos, los hombres con cadenas, los camellos que tratarán de hacer todo lo posible por detenerle y los perros.

Calificación

Se trata de un juego cuidado en detalles, con buenos gráficos y sonidos adecuados, aunque muy limitados. El juego decae por el abuso de la interacción repetitiva entre jugador y máquina.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un interesante juego, con buenos gráficos y efectos de sonido adecuados, aunque la dificultad y el modo interactivo estropean lo que podía haber sido una buena videoaventura.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Los gráficos

Lo peor:

Difícil



Sonido:	**7**
Gráficos:	**8**
Adicción:	**6**



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes

JUEGOS

BAR GAMES

Todos al bar



En el concurso de las "camisetas mojadas" podemos elegir nuestra víctima. (PC EGA)

Que maravilloso es ir al bar a gastar toda la paga de la semana en las maquinitas, en refrescos, cervezas, etc. Si tú eres de los que no tienes dinero, eres demasiado tímido, necesitas practicar antes de ligar con una chica, o simplemente quieres pasar un buen rato, solo tienes que cargar Bar Games y disfrutar mientras puedas.

ACCOLADE saca al mercado un nuevo juego que no tiene nada que ver con sus últimos lanzamientos (simuladores de helicóptero, de coches, motos, etc.) El nombre del juego nos indica todo su contenido. Bares hay en todo el mundo, y, aunque sean muy distintos entre sí, todos tienen una cosa en común, los juegos.

¿Quién no ha ido alguna vez a un bar tratando de buscar un poco de compañía y amistad, o simplemente pasárselo lo mejor posible? Ya nos lo advertía Gabinete Caligari en su famosa canción: Bares, que lugares, tan gratos para conversar; no hay como el calor del amor en un bar.

Tú eres un pobre hombre que está aburrido y cansado después de una larga jornada de trabajo. ¿Y qué es lo mejor que se te ocurre hacer para liberar tus tensiones y stress?. Exacto, ir al bar de tu amigo Luis. Allí le podrás contar tus penas y ahogarlas en unas jarras de cerveza.

Hoy es miércoles y hay poca gente en el bar, pero eso no es importante porque éste está lleno de amenos juegos, y tú te estás empezando a "picar" con alguno de ellos. Ya llevas cuatro o cinco días intentando ganar a Sonia al mentiroso con los dados, pero ella es muy astuta y no pierde la más mínima oportunidad para engañarte y quitarte todo el dinero que llevas encima.

Uno de los juegos más atractivos de este bar es el nuevo concurso de camisetas mojadas. Es la envidia de todo el barrio y no tardarán en copiarlo para ganar clientela. Estás encima de una pasarela y tienes un montón de cubos que tienes que tirar a una chica, o a un chico según elijas, hasta lograr empaparle del todo. Poco a poco se va haciendo más difícil porque a la pasarela suben los amigos de los que estás empapando y tratan de quitarte los cubos. Otro riesgo adicional es que puedes sufrir una pequeña descarga eléctrica si echas el agua encima de los focos del escenario.

Otro de los juegos a elegir es el Air Hockey. Aquí tienes la oportunidad de demostrar que eres el mejor ganando a tus contrincantes dos de los tres partidos que tienes que echar con cada uno. Al principio de resultará fácil con José, pero lo tendrás más difícil con Mónica, Oscar y Laura.

Se va haciendo tarde y tienes ya una cuantas cervezas en el cuerpo, estás bastante animado y sientes que es el momento de lanzarte a por una de esas tres chicas que están sentadas a la barra. Es la hora de demostrar que estás hecho un maestro del ligue. Cuando estás dispuesto a levantarte se acerca el camarero y te deja una nota y la lees. No te lo puedes creer. Una de las chicas de la barra se ha fijado en ti y quiere quedar contigo. La reconocerás porque tiene una flor en el pelo. Disimuladamente te acercas a una de ellas y comienzas a charlar tranquilamente.



Intentando ligar con una de las chicas del bar. (PC EGA)

VERSION COMENTADA: PC
Juego divertido y ameno. Tiene buenos gráficos y una presentación original con letras de neón.
OTRAS VERSIONES:
De momento sólo en PC.
Creador:
ACCOLADE
Distribuidor:
DRO SOFT S.A.
Lo mejor:
La competición y el ambiente.
Lo peor:
Respuestas aleatorias cuando ligas.

	**Gráficos: 8** **Sonido: 5** **Adicción: 8**

Ten cuidado con lo que dices porque estas chicas son muy susceptibles y además tienen poca conversación. En cuanto te salgas del tema que conocen o dices algo que no les guste, se largarán inmediatamente. Si se van las tres, no te preocupes, mañana tendrás otra oportunidad, y si sabes camelarlas, el sábado tendrás tu recompensa.

Aprovechando que eres amigo del dueño, acostumbras a tomar copas gratis; pero ha llegado la hora de devolverle el favor a tu amigo. De martes a viernes tiene que ausentarse de la ciudad y tú debes servir en la barra. Has de tener bastante cuidado a la hora de lanzar las jarras por la barra ya que si van muy deprisa irán tambaleándose y se romperán, por el contrario, si van despacio, se caerán antes de llegar a su destino. Te darás cuenta que ser barman no es tan fácil. Tendrás que fijarte en quién es el que pide y servir las jarras con un orden.

A medida que llega la hora de cerrar te sientes más cansado y tienes menos reflejos, y no digamos el viernes por la noche. Que tengas suerte amigo.

Como resumen podemos decir que es un juego bastante adictivo y con buenos gráficos. Seguramente os hará pasar delante del ordenador un buen rato. También puedes jugar con tres amigos más y hacer competiciones.

Javier Martín



Cien puntos por calar a una de las chicas. (PC EGA)



Wings of Fury es una de las últimas creaciones de Broderbund, un arcade ambientado en la segunda guerra mundial, en el que controlamos un caza de la fuerza aliada al que le serán asignadas una serie de misiones. De nosotros depende el éxito o el fracaso de las mismas.

La historia se repite...



La verdad es que en esta ocasión, Broderbund a preferido apostar por una idea comercial y a dejado de lado muchos de los ingredientes necesarios para lograr llevar a buen fin un producto y una idea de este tipo.

Wings of Fury es un arcade de desarrollo horizontal en el que tendremos que ir llevando a cabo una serie de misiones que nos serán encomendadas, tales como bombardeos a bases anemigas, a portaviones, y demás pormenores de una situación semejante. Pero sin duda, hay algo que no acaba de convencer en este Wings of fury.

Despegamos

Comenzamos el juego en uno de nuestros portaviones, lo primero que debemos hacer, lógicamente, es despegar, pero antes de esto, debemos seleccionar el segundo armamento, que podrá variar entre bombas, misiles o cohetes, pudiendo transportar en nuestro avión un número determinado dependiendo de su peso.

Una vez hayamos despegado se nos permite movernos libremente a lo largo y ancho del espacio aéreo, que podemos decir es enorme. Siempre debemos buscar el enfrentamiento con aviones enemigos o intentar bombardear bases estratégicas.

El desarrollo de Wings of Fury deja entrever algunos de sus desajustados aspectos, ya que no logra enganchar del todo, quizá sea por su extraño sistema de control, o por su endiablada dificultad, pero algo le falta al juego o a su desarrollo. Ajustes, diría yo, ya que en una gran cantidad de partidas nos estrellamos sin haber tocado apenas el joystick, en otras se nos acabará la munición antes de que hayamos avistado el objetivo enemigo, o nos dispararán sin que nos de tiempo siquiera a entrar en "calor". Todo esto contribuye a crear un aspecto negativo, un halo que no beneficia en absoluto a Wings of Fury. La verdad es que es una pena que un programa con unos gráficos tan bonitos, un sonido muy bueno, tanto en sus FX como en sus distintas bandas sonoras, y en general, con unos aspectos cuidados y una idea así, no se haya sabido explotar, y sobre todo, y lo reitero, ajustar.

La acción en Wings of Fury no es, ni mucho menos, continua, en contra de lo que se pudiese esperar. Cuando encontremos un avión enemigo y entablemos combate con él, estaremos un buen rato persiguiéndole, cambiando de dirección

constantemente, con el único premio de un ligero dolor de cabeza.

Aterrizamos...

El juego de Broderbund cuenta con unos buenos gráficos, desde los aviones, en los que se aprecian una gran cantidad de animaciones, hasta los decorados o portaviones. Se puede decir que este es uno de los aspectos más agraciados (dentro de lo que cabe) de Wings of Fury.

En lo que respecta al campo sonoro, todo queda saldado con creces, porque sin duda alguna, y para goze de nuestros oidos, todas las melodías así como los distintos efectos durante el juego, tales como disparos, explosiones y demás, son espectaculares. Francamente bien.

En cuanto al movimiento, os diré que el scroll es bastante regularcillo para tratarse de un AMIGA, y los movimientos y desplazamientos en general, ligeramente bruscos, aunque todos los aviones cuenten con un amplio repertorio de animaciones, como ya hemos dicho, el movimiento logrado es, en definitiva, mediocre.

La adicción que crea el juego no es muy grande, sobre todo debido a los puntos antes comentados. Una verdadera pena. Y en fin, como se suele decir en estos casos, Wings of Fury podía haber sido otra cosa, pero que se le va a hacer, nadie es perfecto.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMIGA

La versión de AMIGA es bastante mediocre en todos sus aspectos, eso sí, a excepción del sonoro, que es sin lugar a dudas, sobresaliente. Un juego del montón que se pudo exprimir mucho más.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

BRODERBUND

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Sin duda, el sonido

Lo peor:

El conjunto obtenido



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	6



Selección de armamento. (CPC)



Preparados para aterrizar. (AMIGA)



Evitando los antiaéreos. (AMIGA)



Aventura para rato...

Crystals of Arborea es una nueva aventura realizada por Silmarils que nos sumergirá de lleno en un mundo en el que la única esperanza de vida futura se puede encontrar en unos cristales extraterrestres repartidos a lo largo y ancho del planeta en donde nos encontramos: Arborea.



Las tres cuartas partes de Arborea están cubiertas por zonas pantanosas, lagos y frondosos bosques en donde nos será fácil perdernos si no nos andamos con cuidado. Nuestra misión consiste, como ya suponéis, en reunir los cristales perdidos de Arborea para crear así la energía necesaria para la supervivencia del planeta.

El método

Al empezar la aventura nos encontraremos en el pellejo del jefe de un grupo compuesto por siete valerosos guerreros que arriesgarán sus vidas por nosotros en su afán de encontrar los cristales.

Nosotros podemos seleccionar a nuestro antojo el guerrero al cual deseamos controlar, teniendo cada uno sus propias características físicas, tales como puntos de defensa, puntos de ataque. magia, y demás factores, como si se tratase de un juego de rol (RPG).

Orientándonos...

Al principio estaremos desorientados en el inmenso uno de los numerosos bosques de Arborea. En nuestro camino nos podemos encontrar con seres que nos facilitarán poderes especiales, así como determinados objetos necesarios para acabar el juego. o con enemigos, que por lo general, irán en grupos, y deberemos atacarles siguiendo la táctica adecuada.



¡Al ataque!

Al atacar se nos informa de la posición de cada miembro del grupo y de cada componente de la banda enemiga. Cada guerrero, tanto nuestro como del contrario, dispone de un turno que puede ser gastado en mover a una casilla o en lanzar un ataque. Los magos naturalmente son aquí los que más ventajas tienen, ya que entre sus habilidades se encuentra la de lanzar potentes encantamientos, que irán, desde una simple paralización, hasta un hechizo de velocidad, destrucción completa del grupo enemigo, invulnerabilidad y otros tantos.

Se me olvidaba deciros que cuando entremos en combate también podemos elegir la opción de los listos, salir por pies...

Controlando la situación

Podemos controlar a cada uno de los personajes simplemente eligiendo su icono o imagen en la parte inferior de la pantalla. Disponemos además de una brújula que nos orientará en todo momento. Esto en las primeras partidas no nos será de una gran ayuda, pero a medida que vayamos avanzando en su resolución se convertirá en un elemento indispensable que nos sacará de más de un aprieto.

El control del cursor lo podremos hacer mediante el ratón, que es lo más normal, el joystick y las teclas.

Para terminar...

Crystals of Arborea es un buen programa, que si bien no innova o descubre algo nuevo, si pone de relieve lo que se puede hacer con una buena idea y unos buenos programadores. También merece una mención especial el grafista, ya que los gráficos son sin duda el aspecto mas logrado del juego.

El desarrollo es entretenido y dinámico, todo lo que se puede esperar de un aventura de este tipo, acompañado de una ambientación muy buena.





El grupo ha topado con los enemigos; podemos combatir o huir. (AMIGA)

El sonido está bien, sin pasarse, cuenta con una agradable melodía de introducción y con los propios FX del programa. Modestillos.

En definitiva, Crystals of Arborea es un programa para jugadores con paciencia que estén dispuestos a aguantar el tipo ante sus monitores un largo rato, por nuestra parte sólo queda decir que nos ha gustado bastante.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Crystals of Arborea nos sumerge en un mundo hostil en el que tendremos que ingeniránoslas para sobrevivir y además, conseguir llevar nuestra misión a buen fin. Un gran programa para los aficionados de este tipo de juegos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

SILMARILS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Gráficos y traducción al español.

Lo peor:

Demasiado concienzudo y complicado.



Sonido:	6
Gráficos:	9
Adicción:	6


Esta vez la hemos organizado buena; ¿saldremos con vida? (AMIGA)



NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCDFDND. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS. Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TDDOS LDS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGDS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CDNCURSO Y ANIVERSARID DINAMIC. T X T : CPC. SDPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CDRSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDD DE LAS AVENTURAS CONVERSACIDNALES. Taller de Hardware: TESTERDNE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



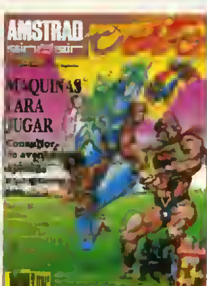
SINCLAIR OCIO
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP, TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane". TRUCOS.



MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



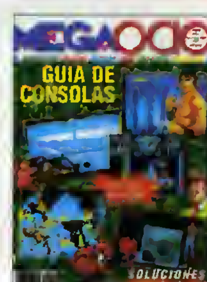
MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.

¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo tan interesante de programación o los siempre útiles Talleres de Hardware?
¡ APROVECHA AHORA ESTA OPORTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: ______________________

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Localidad: ______________________

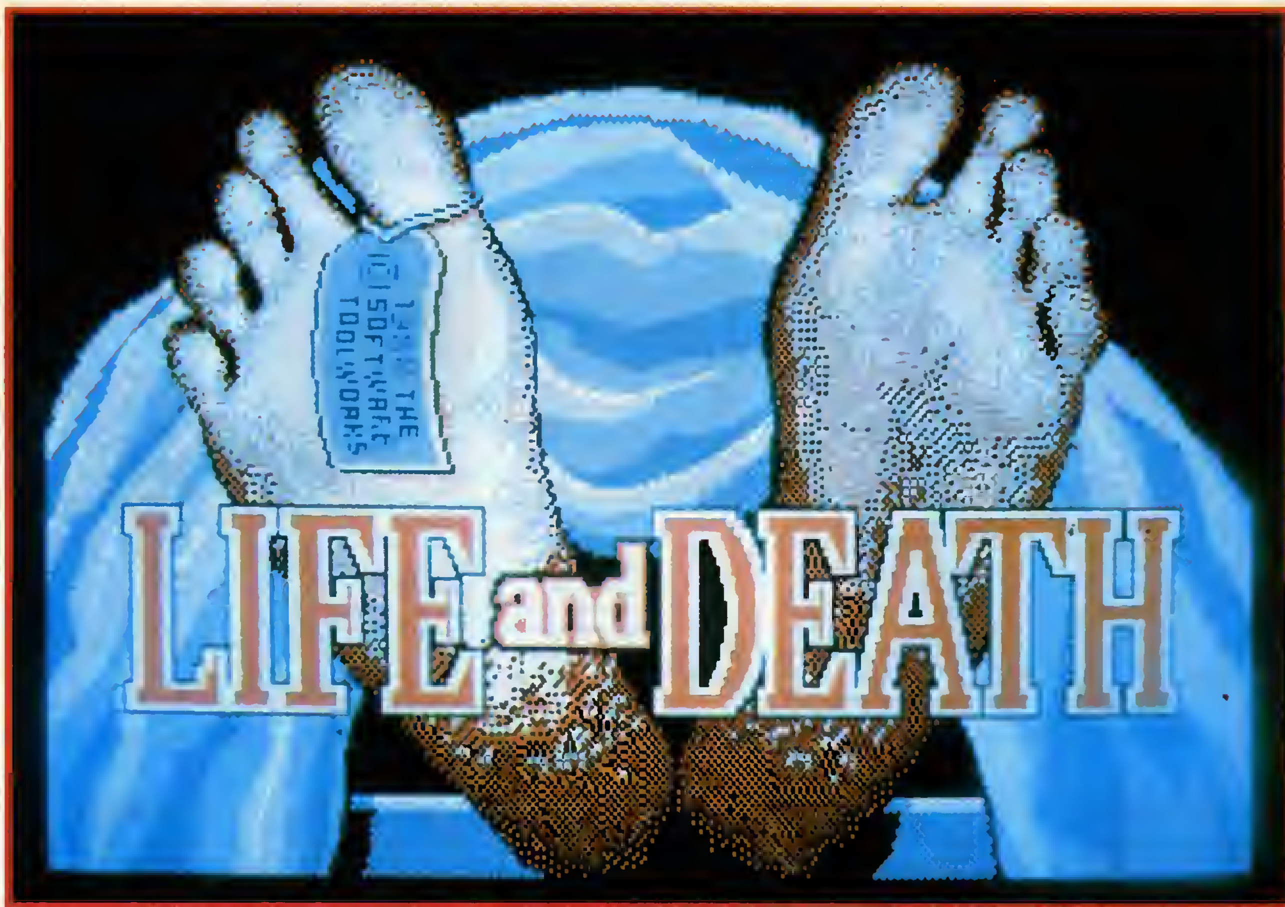
Provincia: ______________________

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION



Con el bisturí en ristre

¿No os ha recorrido esa curiosidad morbosa acerca de como transcurrirá una operación a corazón abierto o similar?, ¿qué habría que hacer?, ¿cómo actuar? Pues bien, para respondernos llega este alucinante Live & Death.

Live & Death es un programa revolucionario, al que quizá se le podría englobar dentro del concepto de los simuladores, pero no os creáis que se trata de algún deporte, ni siquiera de un avión o helicóptero, no, tampoco de ningún tanque ni submarino, se trata de algo que nos va a gustar mucho más, nada más y nada menos que una simulación de "Doctor".

Me explicaré, en Live & Death desempeñamos el papel de un doctor cirujano que deberá ir atendiendo a todos sus pacientes, tal y como se haría en la realidad, sin la más mínima diferencia. Además, el programa viene acompañado de un completo manual que nos explica todas las técnicas necesarias para realizar una operación, desde como se anestesia al paciente, hasta como se corta con el bisturí, se extrae el apéndice o cualquier otro menester de esta clase, que por supuesto, debemos seguir al pie de la letra si deseamos tener éxito en la operación.

En el hospital...

Una bella enfermera aguarda en la recepción del hospital a que lleguemos, una vez aquí, pedirá que nos identifiquemos firmando en su parte, o lo que es lo mismo, nos preguntará si tenemos una partida ya empezada y queremos continuarla o deseamos empezar una nueva, para lo cual, serán necesarias las claves de rigor.

Ya en la partida, una serie de pacientes esperarán en sus habitaciones a que les visitemos para decidir lo que se hace con ellos. La enfermera de la recepción nos irá informando en todo momento a que habitación deberemos dirigirnos para encontrar allí a nuestro enfermo.

Al entrar en la habitación deberemos echarle un vistazo al diagnóstico, para ver que es lo que le ocurre al sujeto en cuestión, y finalizada esta tarea, podremos realizar las siguientes funciones: enviarlo a Rayos-X, hacerle un análisis por Ultra-Sonidos, ponerlo en observación, medicarlo y por último, operarlo.

Una vez estemos jugando, cada paciente irá evolucionando de una manera determinada que tendremos que atender.

En la mesa de operaciones

Cuando sea necesario operar, es decir, una vez que nos hayamos asegurado bien donde se localiza el dolor de nuestro paciente y hayamos tomado las medidas necesarias, tendremos que efectuar todas, y digo concienzudamente, todas las tareas que tendría que desempeñar un doctor antes de

una operación. Desde lavarse las manos con jabón, ponerse los guantes, darle antibióticos al paciente para evitar las infecciones, anestesiarlo, marcar la zona de trabajo, ya sea en el vientre del paciente o en cualquier otro sitio, cortar con el bisturí, cauterizar heridas, venas, hasta inyectarle heparín (o anticoagulante de efecto inmediato), utilizar los fórceps, hacer injertos, etc...

Desde luego el programa cuenta con una gran cantidad de posibilidades y enfermedades, tales como apendicitis, aneurisma, gases intestinales o artritis, cada una tiene unos síntomas, que para más ayuda vienen detallados en el manual, y un tratamiento, que deberemos aplicar sin dudar. Si al dar nuestro tratamiento, nos equivocásemos, el jefe médico nos llamaría a clase y nos enseñaría el lugar o paso donde nos hemos equivocado, así pues, para lograr dominar este maravilloso Live & Death será preciso que juguemos varias partidas para aprender así de nuestros errores lo que hay que hacer en cada caso.

Resumiendo...

Live & Death cuenta con unos gráficos increíbles que, aunque estén realizados en CGA, no pierden por ello nada de vistosidad, ya que el colorido se ha utilizado inteligentemente. Todas las pantallas están impecablemente estructuradas y detalladas hasta lo más mínimo.

El control del programa lo podemos realizar por medio de un ratón (lo cual resulta verdaderamente cómodo), o por medio del teclado.

En cuanto al sonido, os diremos que no está nada, pero que nada mal para tratarse de un PC. Live & Death cuenta con una banda sonora de presentación adecuada y con FX digitalizados durante el juego. Francamente bien.

En definitiva os podemos decir que Live & Death es un gran programa, una verdadera odisea con inmensas posibilidades que cautivará a más de uno. Un verdadero soplo de aire fresco al ya monótono sector del video juego.

Sin más, un sobresaliente para este fabuloso Live & Death y otro para "The Software Toolworks".

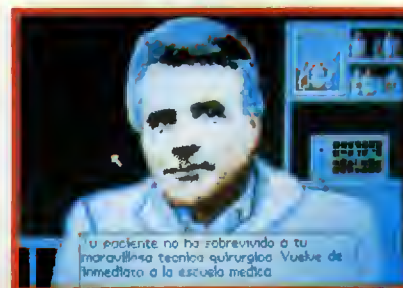
César Valencia P.



La enfermera nos muestra las fichas de nuestros pacientes. (CGA)



En la sala de operaciones. (CGA)



En ocasiones, el resultado no es excesivamente alentador. (CGA)

VERSION COMENTADA: PC

Un gran juego con innumerables posibilidades y un tema super atractivo y original. Una verdadera maravilla. Os lo recomiendo. Soporta CGA.

OTRAS VERSIONES:

PC, AMIGA y Atari ST

Creador:

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El tema y su desarrollo.

Lo peor:

Sólo CGA.



Gráficos:	8
Sonido:	7
Adicción:	8



Un inventor en apuros

Tras presentarnos Rogue Tropper y Botics, Krisalis nos trae ahora un juego mucho más sencillo y menos innovador que los anteriores.

El argumento es, probablemente, lo más trabajado de todo el juego, y nos explica la historia de un típico profesor despistado que se pasa la vida inventando cosas que no valen para nada. El caso es que este profesor es conocido en todo el pueblo donde tiene su morada, y curiosamente despierta el mismo sentimiento en todos los habitantes: es un tío totalmente loco.

El hecho es que la gente carece de sensibilidad científica y no soporta tropezarse con chips maníacos mientras pasea por la calle, por lo cual, y dado que, al fin y al cabo, el profesor fue quien construyó la máquina de hacer chips maníacos, consideran justo que sea él el primero en ingresar en un centro psiquiátrico. De esta forma convencen al Lord Mayor, máxima autoridad moral del pueblo, para que escriba al profesor Mariarti, dándole un ultimátum: o cierra sus laboratorios, o recibirá la visita de unos señores de blanco que se dan mucha maña para vestir a la gente con camisas de fuerza...

Este es el argumento. El juego consta de cinco fases, una por laboratorio. Cuatro de los cinco laboratorios tienen acceso libre, pero hay un quinto al que no podremos acceder hasta que hayamos cerrado todos los anteriores. En cada uno de los laboratorios se llevaba una investigación distinta y el ambiente de los mismos será, en consecuencia, diferente entre sí. Por supuesto, en los laboratorios hay enemigos, que serán también distintos según el laboratorio del que se trate.

Para cerrar el laboratorio no hace falta una llave, como podría pensarse en un primer momento, sino resolver una serie de problemas que no van a sernos planteados de forma explícita. Ante eso, lo mejor es echarle un vistazo a la demostración para comprender como funciona el sistema de juego.

Básicamente el juego consiste en desplazarse por las plataformas, activando diversos dispositivos y recogiendo objetos. Los primeros irán permitiendo el paso a zonas del laboratorio que nos están en un primer momento vedadas. Por su parte, los objetos nos proporcionarán dinero con el que mejorar el armamento. Así, podremos comprar armas tan variadas como un destornillador, una pistola, un lanzallamas, un cañón láser o un antivirus.

Resolver los enigmas no es tarea fácil, debido en parte a que los dispositivos que hay que activar se encuentran camuflados en el denso y recargado decorado. Una línea de texto en el marcador nos informará de qué tenemos detrás, y en ocasiones de si eso que tenemos puede resultarnos útil.

Los enemigos acabarán con nosotros con sólo tocarnos, salvo raras excepciones. Nosotros podemos dispararles con lo que conseguiremos atontarles o destruirles, lo cual no es de mucha ayuda, porque tras unos instantes volveremos a tenerlos danzando (si se atontan, se recuperan; si se matan, reaparecen tras unos segundos).

Disponemos de cinco vidas, cada una de las cuales queda representada por un corazoncito en el marcador si-



Descansando ante el peligro. (AMIGA)

tuado en la parte inferior de la pantalla. A su vez, cada vida tiene un frasco burbujeante que indica la energía que nos resta, de forma que a menos líquido en el frasco, menor energía.

Y pasemos a enjuiciar el juego. La parte gráfica no es especialmente sobresaliente, y está orientada a crear una atmósfera cómica y un tanto infantil, sacrificando de esta manera unos gráficos detallados para hacerlos más divertidos, pese a lo cual el aspecto es atractivo. Los decorados son máquinas llenas de lucecitas, palancas y botones, haciendo muy difícil discernir los cachivaches útiles de los que son mera ornamentación. Desde luego, el colorido es muy abundante, lo cual complica aún más la tarea de distinguir los distintos elementos del juego. El movimiento no merece comentarios, ni positivos ni negativos, ya que permite la fluidez de la acción sin aportar nada especial.

El sonido, que puede activarse y desactivarse por medio del Compact Disk, objeto que tenemos desde el comienzo del juego, está compuesto por efectos de sonido y cinco músicas, una por cada laboratorio, y mantiene entretenidos nuestros oídos.

La acción y la dificultad son altas, porque el número de enemigos no es escaso, y porque saber lo que hay que hacer no es fácil. En cambio, la originalidad y la adicción son bajas. De la primera decir que este juego es de los que abundaron en tiempos pasados y que ya no se ven, pese a lo cual todavía estamos empachados de ellos. Además, tanto la adicción que provocan como la dificultad que hay en programarlos están superadas por otro tipo de juegos.

Así que esta vez Krisalis no nos ha traído una maravilla, sino más bien un juego que debió publicarse hace varios años, casi antes de que el Amiga se introdujera en el mercado español.



VERSION COMENTADA: AMIGA

Si la dificultad fuese menor, este sería un juego perfecto para los más pequeños, por sus gráficos y temática. Pero la nada despreciable dificultad y la sensación de estar ante un juego anticuado lo convierten en un producto poco interesante.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA y ATARI ST.

Creador:

KRISALIS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

Demasiado simple.



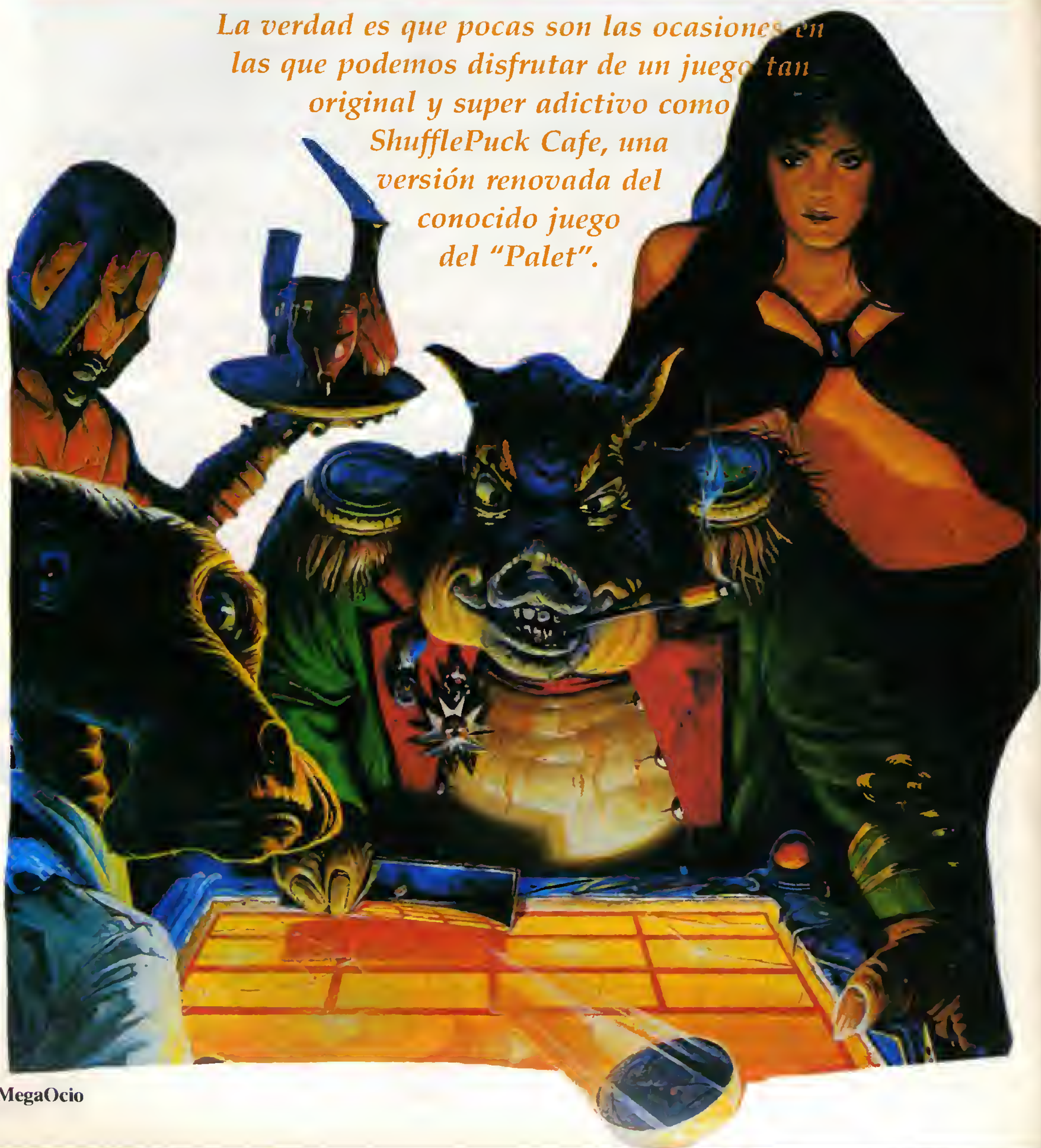
Sonido:	8
Gráficos:	6
Adicción:	6

JUEGOS

SHUFFLEPUCK CAFE

Un bar muy peculiar

La verdad es que pocas son las ocasiones en las que podemos disfrutar de un juego tan original y super adictivo como ShufflePuck Cafe, una versión renovada del conocido juego del "Palet".



ShufflePuck Cafe es un antro intergaláctico frecuentado por todo tipo de habitantes del espacio exterior, desde comerciantes siderales hasta extraterrestres en busca de fortuna, es decir, toda clase de fauna espacial. Ahora os preguntaréis que es lo que hay de especial en ese tuburio de ShufflePuck Cafe, ¿no es cierto?, pues bien, éste es el lugar en el que se encuentran los mejores jugadores de "Palet Sideral" de todo el universo, y en donde se organizan todos los torneos de este curioso deporte.

Ahora, nosotros, en el pellejo de un viajante galáctico, debemos enfrentarnos, si así se tercia, jugando al "Palet Sideral" con cada uno de los especímenes que allí se encuentran.

Existen nueve adversarios distintos, cada uno con sus métodos y su estilo de juego, fuerza velocidad y demás factores. Cada contrincante tiene un punto débil, que no os vamos a descubrir para que seáis vosotros mismos los que lo hagáis.

Al empezar el juego se nos muestra una vista del interior de ShufflePuck Cafe, en el que se encuentran reunidos nuestros posibles adversarios. Nosotros, ratón en ristre, debemos seleccionar al ejemplar con el que deseamos echar una partidita.



Jugando contra uno de los contrincantes. (PC VGA)

Una vez estemos preparados, podemos empezar una competición, cargar la última en el punto en el que la dejamos o salvar la actual clasificación. También se nos permite elegir de nuevo a nuestro contrincante, o empezar un nuevo juego. Dentro de las opciones de control, tenemos la posibilidad de cambiar el tamaño de nuestra paleta, bien sea agrandarla o reducirla, podemos situar un "bloker", o lo que viene a ser lo mismo, una paleta de un tamaño determinado (que tambien podemos modificar). Esta paleta se encargará de moverse de izquierda a derecha en la mitad de la pista entorpeciendo nuestros tiros o los del contrario.

ShufflePuck Cafe ha sido diseñado principalmente para jugar con ratón (claro está, en su versión Amiga), por lo que jugar con teclado o joystick entorpecerá notablemente nuestras posibilidades a la hora de defendernos de los tiros del contrario o intentar un tanto con efecto.

Si hay algo que nos ha llamado la atención sobre manera en este adictivo ShufflePuck Cafe ha sido lo cuidado que está en todos sus detalles y sobre todo, lo logrado del movimiento, ya que en cada arremetida o golpe que le propinemos a la ficha, sentiremos casi casi el propio impulso que le damos, sobre todo si jugamos con ratón, que como ya decíamos antes, efectuará con una gran precisión la función de paleta, igual que si la tuviesemos agarrada y la moviesemos por la pantalla. Increíble. Sucede al igual que en otros juegos, por ejemplo, el Kick Off, en el que al darle un puntapié a la pelota, se puede decir casi que lo sentimos.

En definitiva, ShufflePuck Cafe es un buen juego con el que tenemos asegurada adicción a raudales, si bien el desarrollo es simple, no nos debe importar lo más mínimo, ya que el conjunto que se ha sabido crear y la personalidad del juego son sobresalientes. Ideal para varios jugadores.

César Valencia P.

VERSION COMENTADA: AMIGA

ShufflePuck Cafe es un gran juego que nos proporcionará horas y horas de entretenimiento, una idea simple cargada de adicción. Ojalá hiciesen más juegos como éste.

OTRAS VERSIONES:

AMIGA, PC, Atari ST, Amstrad CPC y Commodore.

Creador:

BRODERBUND

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Adicción y acabado.

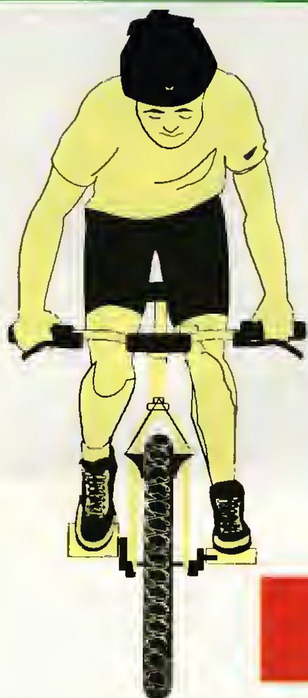
Lo peor:

Algo austero.



Gráficos:	**7**
Sonido:	**7**
Adicción:	**9**





MOUNTAIN BIKE RACER

¡Menudo pinchazo!

Este atractivo y original deporte sirve como base a la última creación de Positive, ya que Mountain Bike Racer "pretende" ser un simulador de dicha especialidad.

Muchas veces, quizá demasiadas, reclamamos originalidad y con razón, pero dicho aspecto debe ir acompañado indudablemente por un halo de calidad, ya que por muy original que sea un producto, siempre necesita estar respaldado por otros factores tales como un buen trabajo técnico, gráfico, sonoro, adicción y en general, todos aquellos aspectos que ya conocemos.

Pues bien, a muy pesar nuestro, os diremos que este es el caso de Mountain Bike, mas o menos, ya que su "originalidad" es más que cuestionable.

El programa "intenta", por que es ahí en donde se queda, simular el transcurso de una carrera de este evento. Para todos aquellos que no lo sepáis, el Mountain Bike es un deporte mezcla entre ciclismo y motocross. El desarrollo y objetivo, lógicamente, es el de cualquier carrera: ganar.

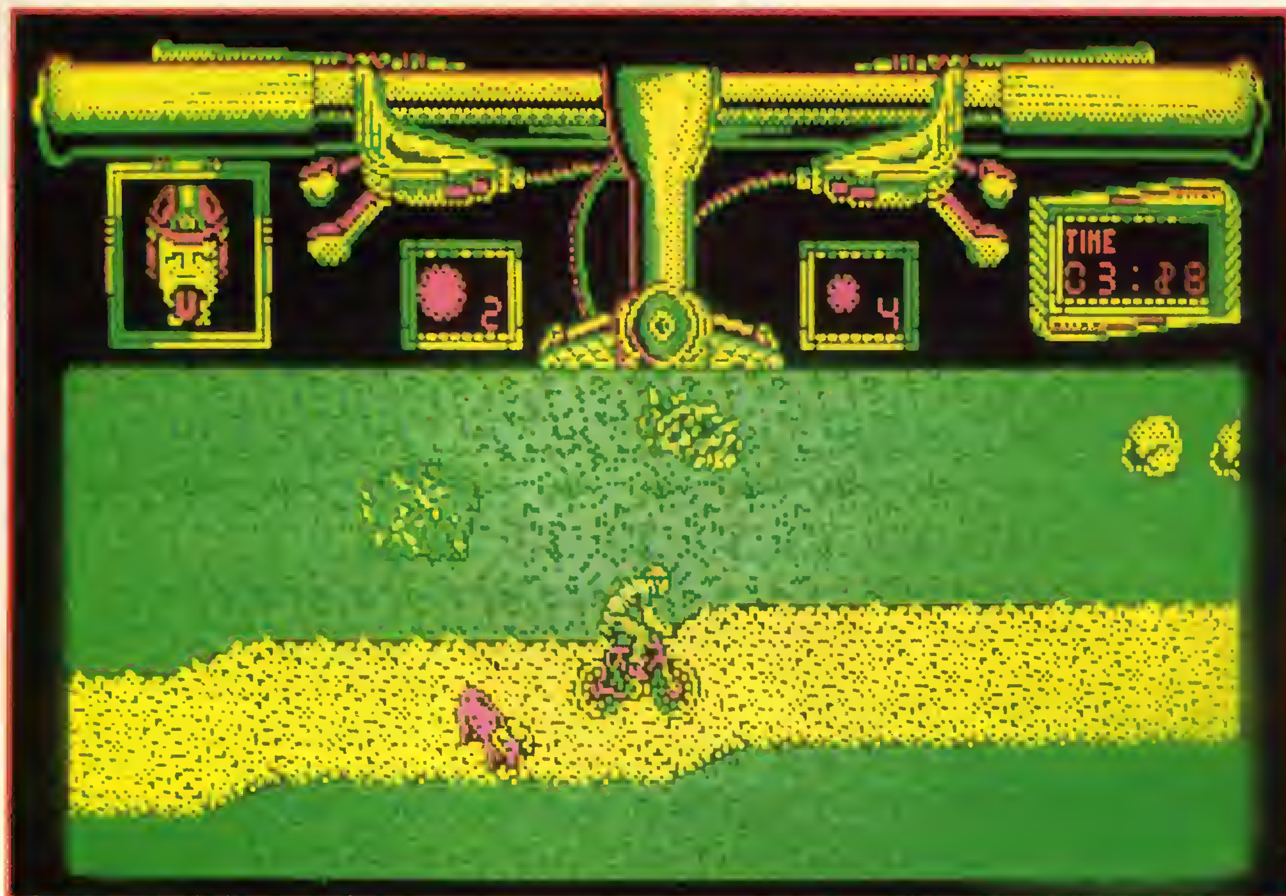
Al comenzar el juego se nos ofrecen múltiples opciones, muchas de ellas son mero adorno, pero en fin, a lo que vamos: Se nos permite ver el circuito, ver una demo o "preview", redefinir teclado, etc...

Pedaleando...

Una vez comenzada la carrera nos encontramos en el pelotón, esperando la señal de salida. La pantalla de juego se encuentra dividida horizontalmente en dos partes, sirviendo como marcador (muy soso, por cierto) la parte superior, y como zona de juego la inferior. El juego quizá recuerda en algo, para tener una idea, a la prueba de ciclismo del popular California Games pero mientras que en dicho juego, esta prueba era sobresaliente, es, sin duda, en Mountain Bike algo increíblemente burdo y mal acabado.



A medida que avanzamos con nuestro ciclista, sorteando los obstáculos de la carretera, así como subiendo y bajando los desniveles de la misma, la pantalla va apareciendo con scroll, que, como anexo, os diremos que es malísimo, lentísimo y para definirlo en una palabra: desesperante. Está tan mal hecho que hasta se pueden apreciar los scans horizontales de la pantalla cuando se mueve el área de juego para hacer un desplazamiento de la misma. Además para colmo, esto se



PC CGA.

VERSION COMENTADA: PC

Si habéis leido el comentario, sobran palabras, y si no, os diremos que Mountain Bike Racer hubiese sido, probablemente, en los tempranos ochenta, un buen programa, pero ahora... ¿qué queréis que os diga?...

OTRAS VERSIONES:

PC, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

POSITIVE SOFTWARE

Distribuidor:

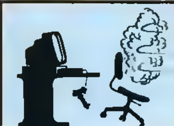
DRO SOFT

Lo mejor:

Olvidarlo.

Lo peor:

Todo.



Sonido: 2
Gráficos: 4
Adicción: 3

podría disculpar en el caso de que estuviésemos jugando, por ejemplo, en un 8086 con VGA, pero en un 8086 con CGA, la lentitud y brusquedad, tanto del scroll como de los movimientos en general es excesiva.

Además, el desarrollo carece completamente de adicción, ya que en un programa de este nivel lo que menos podemos esperar, después de echarle un vistazo por encima, es adicción.

La verdad es que Positive se ha lucido con este Mountain Bike Racer, aunque la verdad, no es de extrañar viendo algunas de sus anteriores creaciones en 8 y 16 bits...

En fin, es necesario saber que el mercado de los videojuegos ha evolucionado sumamente rápido, y como todos sabemos hay una enorme competencia, ¿me seguís? Para vencer a esta competencia, es lógico, hacer buenos productos, ¿me equivoco?, y si hay algo que os puedo asegurar es que con programas como Mountain Bike es mejor hacer un borrón y cuenta nueva, ya que posee todas las cualidades para sacar de quicio y provocar un ataque de nervios a cualquier usuario despistado que desembolse 900 Ptas en un cassette o las casi 3000 Ptas en disco que vale Mountain Bike.

César Valencia P.



DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡Date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC.

CPC USER 1
(Ref.590. 2.500 Pesetas)

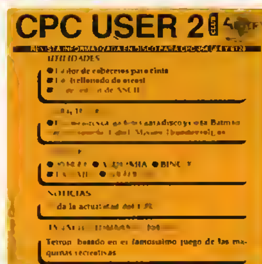
UTILIDADES
- Diseñador de Sprities (sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES:
- Acaba todos tus juegos, en cinta o en disco

TRUCOS:
- Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
- Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves, número 1 en Inglaterra.





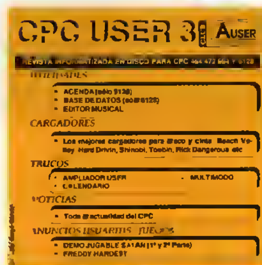
CPC USER 2
(Ref.591. 2.500 Pesetas)

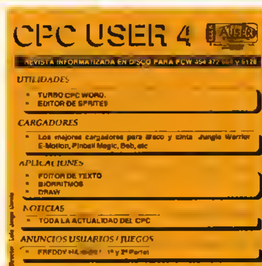
UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS:
- Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos

JUEGOS:
- Tetrón, lo mejor después de Tetris.





CPC USER 3
(Ref.595. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard Drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS:
- Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
- Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
- Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



CPC USER 4
(Ref.593. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Turbo CPC Word V1.0 (procesador de textos)
- Editor de Sprites (sólo 6128)

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para tus juegos: Pinball Magic, Jungle Warriors, E-Motion, etc...

TRUCOS:
- Biorritmos, Editor de textos, Draw.

NOTICIAS:
- Toda la actualidad del CPC

FREDDY HARDEST 1 Y 2:
- Uno de los mayores éxitos de Dinamic, ahora de regalo con el número 4 de CPC User.

CPC USER 5
(Ref.594. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Base de datos

CARGADORES Y TRUCOS:
- Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemanía, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

TRUCOS:
- Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

NOTICIAS:
- Toda la actualidad del CPC

JUEGOS:
- Parchís
- Urgg

CUPON DE PEDIDO

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... C.P. ....

Provincia ....

Forma de pago:

☐ Contrareembolso

☐ Talón a nombre de BMF Grupo de Comunicación S.A.

Deseo recibir los números .... del CPC USER.

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 Madrid

Año III N.24 Marzo 1991

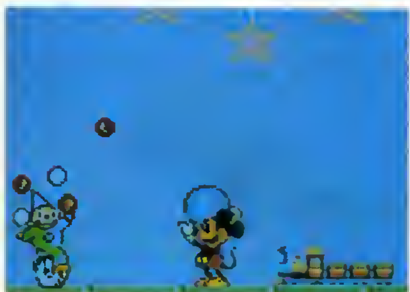
CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO



CASCOS INTELIGENTES

Konami ha lanzado para la consola Nintendo un innovador e interesante periférico denominado Laser Scope. Se trata de un casco con mira telescópica, que permite apuntar sobre una determinada zona de la pantalla, y un pequeño micrófono que se activa con la voz y actúa como disparador. Adaptado la cabeza del jugador, permite jugar a los juegos de pistola Lightgun sin



MICKEY MOUSE

Sega ha lanzado un nuevo producto de muy alta calidad para las consolas Master System y Sega Megadrive. Se trata un juego con mucho colorido, buenos movimientos, sonido y muy adictivo, el protagonista, como ya habréis imaginado, es nada más y nada menos que Mickey Mouse, el famoso ratón de Walt Disney.

PANZA KICK BOXING EN CONSOLA

Después del éxito obtenido con el simulador de lucha Panza Kick Boxing, Futura se ha replanteado lanzarlo para las consolas. De momento las afortunadas elegidas son: NEC TURBO GRAFX (consola que no tiene todavía un distribuidor oficial en España), AMSTRAD GX 4000 y NEC 9801.



TERMINATOR II

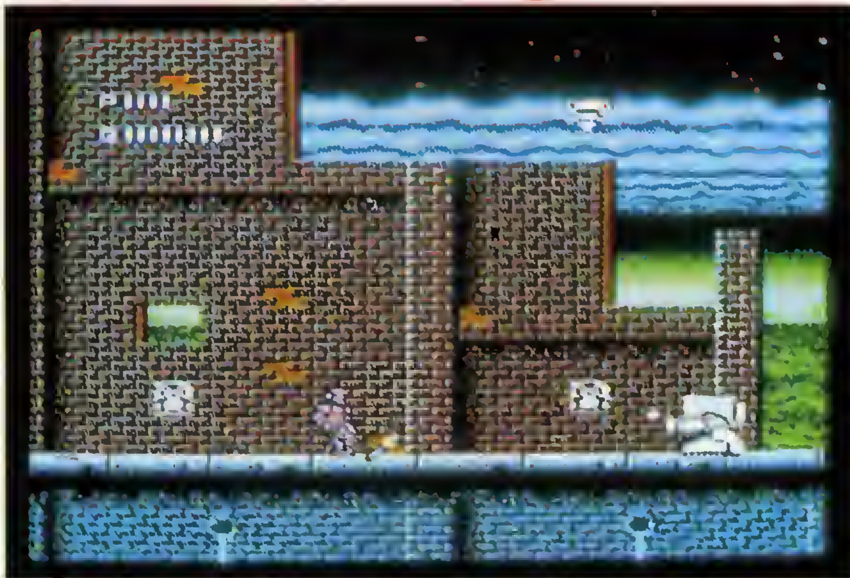
Parece ser que el actor Arnold Schwarzenegger va a convertirse de nuevo en un peligroso robot asesino, porque después del éxito obtenido con la película Terminator, ya se está preparando la segunda parte: "Terminator II: El Día del Juicio".

Acclaim ya ha adquirido la licencia para Nintendo, y el juego aparecerá al mismo tiempo que la película en los Estados Unidos.



NINTENDO

Journey of Silius



La acción transcurre en el año 0373 del nuevo calendario de la era espacial. La población de la Tierra ha crecido de tal modo que ha sido necesario buscar nuevas colonias fuera del planeta para poder habitarlas.



Jay McCray, el protagonista, está preparando su viaje a la nueva colonia 428 en el Sistema Solar de Silius, para encontrarse con su padre. Pero algo extraño ocurre, una terrible explosión ha asolado la colonia SSS donde su padre estaba trabajando.

Cuando Jay se encuentra investigando y buscando pruebas en la habitación de su padre, encuentra un floppy con el plan de desarrollo de la colonia SSS. Según parece la explosión fue provocada por un grupo terrorista y ahora Jay quiere vengarse y construir el sueño de su padre.

El juego

El juego está compuesto de cinco fases diferentes, que se desarrollan a través de los siguientes escenarios: una colonia espacial desértica en el año 0373, la zona subterránea, el cuartel general de los terroristas, el interior de la nave espacial terrorista y dentro de la factoría espacial terrorista.

Al acabar cada una de estas fases, tendremos que destruir a uno de los grandes jefes, en total son cinco: el helicóptero, el vehículo robot de combate, el grupo de cañones, el cañón mamuth y la nave gigante. Si no conseguimos destruirlos, no podremos pasar de fase.

Las armas

Para hacer más llevadera nuestra misión, disponemos de distintos tipos de armas que nos ayudarán a exterminar los enemigos con mayor facilidad. Las armas que podemos coger son: pistola, pistola especial, ametralladora, lanza-misiles, rifle láser y lanza granadas. Cada una de ellas tienen unas determinadas características y una barra de energía que indica el tiempo de funcionamiento que les queda.

Es conveniente utilizar el armamento convencional contra los enemigos normales y reservar las armas más potentes para los enemigos de fin de fase.

Además disponemos de una gran cantidad de objetos que nos ayudarán en la misión, aunque nosotros muy pocas veces hemos tenido opción de recoger alguno. Son, las cápsulas de vida y las cápsulas de energía.

En definitiva, Silius es un buen juego, muy entretenido y con una música muy bien elaborada y agradable. Un juego que sin duda no decepcionará a nadie y agradará hasta a los más exigentes.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
La música inicial.
Lo peor:
Los enemigos de final de fase.



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	8

ALLEYWAY

GAMEBOY

El machacaladrillos

Nos encontramos nada más y nada menos que ante el mismísimo Arkanoid, o, como se llama en la Gameboy, Alleyway. Se trata de ese juego tan adictivo que ha estado presente desde siempre en los primeros ordenadores y en las más famosas máquinas recreativas. Es aquel en el que manejábamos una pala con la que debíamos golpear un muro hasta acabar con el último de los ladrillos.



Pantalla de bonificación.

Alleyway, en concepto, es similar a sus antecesores, pero guarda respecto a ellos unas ventajas y unos inconvenientes. Esto se debe a que, aunque la misión es la misma (destruir un muro de ladrillos), no disponemos de los mismos alicientes que en la anterior: no hay objetos que coger por muchos ladrillos que destruyamos, nunca caerá una vida extra, un arma para disparar o alguna ayuda extra.

Sin embargo, guarda sus diferencias respecto a otros juegos de este mismo tipo, como las pantallas de bonificación, los muros con scroll o la original idea (Grrrrr) de que caigan más filas de ladrillos de la zona superior de la pantalla cuando estamos a punto de llegar al final.

La música y los efectos del sonido están presentes durante todo el desarrollo del juego, aunque no son todo lo buenos que se podría esperar de la GAMEBOY. Quizá le falten algunos tipos de sonidos y melodías para cada una de las fases.

Resumiendo. Se trata de un juego adictivo y bien realizado, aunque monótono y bastante poco original. La idea está ya demasiado pasada, sin embargo, nunca estará de más este clásico en nuestra colección.



Hay que destruir todos los ladrillos.

TRUCOS

- **Intenta destruir el muro por uno de los lados, así podrás pasar la bola a la zona superior y destruir con mayor facilidad los ladrillos.**
- **En la fase de BONOS, procura darte prisa para destruir los ladrillos antes de que se te acabe el tiempo. Golpea la pelota con efecto.**
- **En algunas fases, al golpear el piso superior, la pala se volverá más pequeña. Ten cuidado.**

CONSOLA:

GAMEBOY

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Monótono.



Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 8

NINTENDO



Ser hábil no basta

Pon a prueba tu habilidad y tus reflejos a los mandos de una lancha rápida Cobra. Ponla al límite corriendo varios circuitos contra otras lanchas, esquivando traicioneros remolinos, combatiendo contra peligrosos monstruos marinos y protegiendo a un grupo de nadadores indefensos. Mejora las prestaciones de tu barco recogiendo recipientes que te permitirán incrementar la velocidad y la potencia de fuego.

Te crees capaz de hacer esto?, pues no lo dudes y ponte a los mandos de tu Cobra Triangle. En las primeras fases tendrás que demostrar tu habilidad y tu rapidez al competir por la primera posición, en una carrera a muerte donde todo es válido. Si logramos sobrevivir a las circunstancias, no tendremos nada mejor que hacer que desactivar un número de minas acuáticas: esto consiste en cogerlas de una determinada posición del río, y frente a éste y al enemigo, depositarlas en la cámara de desactivación, situada mas arriba o mas abajo del río según los casos. Durante todo este tiempo, nuestro fuel y condiciones de la lancha, se habrán ido debilitando, por ello disponemos de unos sensores que nos indican, que es lo que falla:



- TURBO: Para arrancar rápidamente con altas revoluciones.
- FIRE: Incrementa la frecuencia y dirección del disparo.
- SPEED: Hace que nuestra velocidad punta sea mayor.
- MISSILE: El disparo ya no nos vale, mejor el misil.
- FORCE: Proporciona un campo de fuerza limitado.

En las 25 trepidantes fases, de las que consta este juego, encontraremos diversidad de pruebas, la carrera hasta el final, la recogida de armamento, la desactivación de las minas, en determinados momentos, un ser del agua extraño, y diabólico se nos presenta. Tendremos que destruirlo si queremos seguir con nuestra competición, los bañistas, tendrán que ser defendidos, de ataques de otras lanchas, las subidas de ríos es algo verdaderamente trepidante, la habilidad no vale, también los reflejos y el manejo de la lancha cuentan, si no lo logramos seremos arrollados por los troncos que bajan por el río, también tendremos la posibilidad de caer en el abismo de los remolinos y si esto nos parece poca emoción, el juego nos reserva los saltos a las cataratas.

Si logramos pasar estas adversidades, tendremos unos momentos de relajación, pidiéndonos dejar arrastrar por la corriente, y haciendo de esta forma puntería en los blancos ubicados en la orilla. Si la emoción os invade y la sangre os hierve, no lo dudéis, Cobra Triangle es lo vuestro, emoción y horas de entretenimiento aseguradas.

Con unos gráficos del todo simplones, y un decorado también simple, hace que este juego no entre por los ojos, pero sin embargo el movimiento de nuestra lancha, es estupendo, así como la reacción al mando, la originalidad del tema y la adición que desarrolla le convierten en un estupendo juego.

Enrique Sánchez Hilara

TRUCOS

- El manejo de la lancha te puede resultar un poco incómodo. PRACTICA.
- No pegues saltos innecesarios.
- Procura no desviarte de tu camino, la arena no te beneficia.
- Incrementar la energía es algo valioso, si quieres completar todos los niveles.
- Cada cápsula que veas inténtala coger, siempre nos será beneficiosa.
- Ten en cuenta que el FIRE y el SPEED pueden ser incrementados tantas veces como queramos.
- En la fase de las cataratas, no lo dudes, ni te pares, realiza la carrera al máximo de velocidad.
- Los remolinos son fácilmente salvables, para ello pon el turbo, y pasa entre ellos.
- Los troncos son los mas dañinos, procura echarte a las orillas para dejarlos pasar.
- Destruir las fortalezas de las orillas, ayudará a desactivar todas las minas.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
La idea.
Lo peor:
Gráficos pobres.



Gráficos:	5
Sonido:	8
Adicción:	6

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGO POSTAL....................LOCALIDAD....................
PROVINCIA..

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



LOOM

Aquí tienes todo lo que necesitas para acabar el juego, no obstante, siempre puedes hacer muchas otras cosas para descubrir nuevos caminos y secretos.

Como escapar de la isla

Al principio, los Ancianos del pueblo te convocarán. Dirígete al pueblo y entra en la tienda que hay a la izquierda. Una vez dentro, camina hacia el extremo derecho y escucha la conversación para poder tener un poco de conocimiento de causa. Una vez que la gente haya parado de charlar, toma el la rueca y forma la inscripción de abrir sobre el huevo.

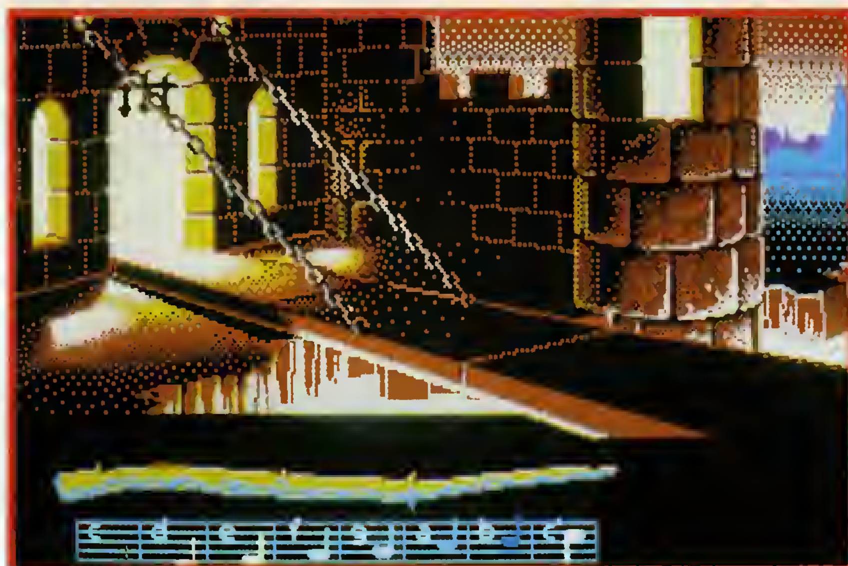
Escucha lo que Hetchel tiene que decir y sal de esta tienda. Dirígete a la que está al extremo derecho. Dentro toma el libro (aunque no lo necesites), y examina el frasco para encontrar el borrador. Examina también el bote de tinte para aprender el deletreo de Tinte, e intenta ponerlo sobre la lana blanca.

Ahora deja el pueblo y dirígete, a través de la selva, hasta el cementerio. Echa un vistazo a las espinas que molestan al conejo que ha atrapado el búho que estaba en la lápida sepulcral. Lee la lápida sobre la que está el búho y después vuelve a la selva. Examina todos los agujeros de los árboles para ver las notas sobre el deletreo de visión nocturna y después vuelve al pueblo.

Entra en la tienda del centro y forma el deletreo de visión nocturna en la oscuridad para que aparezca una rueca, un poco de oro y un poco de paja. Da una vuelta con la rueca para encontrar el deletreo de Paja en Oro;

intenta deletrearlo sobre la paja del suelo para mejorar tu habilidad.

Lánzate al embarcadero y forma el deletreo de abrir la almeja y ganarás la energía suficiente para ser capaz de formar la nota siguiente. Ahora vuelve a la colina donde empezaste y forma el deletreo de abrir el cielo. Un enorme rayo luminoso golpeará el árbol y lo lanzará al agua. Baja al embarcadero, salta al agua y súbete al árbol. Automáticamente irás al mar, y allí tendrás que hacer frente a un chorro de agua que sube hasta el cielo. Acércate a él y aprende a deletrear Giro, y después deletréalo hacia atrás para saltarte el obstáculo. También cuando llegues a la isla aprenderás la siguiente nota.



Dentro del cubil del dragón

Lo primero que tienes que hacer es convertir en paja el oro sobre el que está tumbado el dragón (deberías aprender la siguiente nota en este punto). Haz que el dragón se duerma. Cuando esté roncando coge el fuego y asústalo para que se vaya. Esto te permite encontrar un camino para salir del volcán.

Abrete camino a través del laberinto de túneles dentro de la montaña hasta que llegues a un estanque. Examina el estanque para aprender cómo deletrear Reflejo, y después forma el deletreo de Vaciar para secar el agua. Pegado en el barro, observarás una de las esferas de Crystalgard y si miras en ella verás el futuro. Deja esta sala y encamínate fuera de la montaña hasta donde encuentres una escalera de caracol. Pero encontrarás el paso cortado, lo que te impide llegar más lejos. Forma el deletreo de Girar al revés sobre las escaleras y se arreglará, permitiéndote cruzar a salvo.

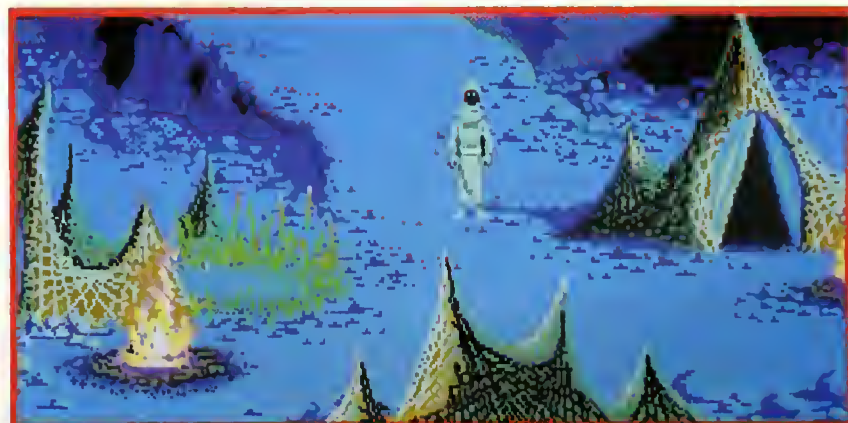
Encuentro con otros gremios

Al primer lugar que tienes que ir cuando llegues a la isla que acabas de encontrar es a la selva. Allí te detendrán algunos pastores invisibles. Conforme vayan apareciendo, da las notas de un deletreo. Haz un registro del tono mientras los pastores se hacen visibles, es el deletreo de invisibilidad.

Dirígete hacia la ciudad de cristal pero no entres todavía. Si echas una ojeada verás a varios hombres trabajando en la parte superior de una torre. Forma el deletreo de Invisibilidad sobre ellos para un uso posterior. Ahora ve dentro y busca a dos personas que caminen cerca de una esfera. Escucha lo que tengan que decir y después usa los teleportadores para entrar en la torre en la que están trabajando los hombres (no te verán gracias al deletreo de Invisibilidad).

Examina la guadaña que están afilando para aprender el deletreo de Afilar y después vete al otro teleportador. Deberías estar cerca de la esfera, de modo que busca la solución a tu problema con los pastores.

Vuelve hacia los pastores y te pedirán que formes un deletreo, forma Terror para arreglarte con ellos. Camina hacia la izquierda y en la siguiente pantalla encontrarás un montón de ovejas y un pastor dormido. Examina las ovejas para conseguir el deletreo de dormir y después llévalo a la izquierda. Puede que llegues al pueblo de los pastores. Entra en la primera casa y examina el cordero. Una pastora se dará cuenta de que estás ahí y después hablará contigo. Examina más el cordero y te dirá el deletreo de curación. Sal y forma el deletreo Tinte sobre las ovejas para protegerlas del dragón; por desgracia ello no te protegerá y el dragón te atrapará a ti en su lugar.





El gremio de los herreros

Caminando en la siguiente pantalla verás un muchacho durmiendo en el suelo. Usa el deletreo de dormir al revés para despertarlo, y cuando se vuelva a dormir forma el deletreo de reflejo para hacer que te parezcas a él. Ahora puedes ir al gremio de los herreros y echa un vistazo por los alrededores.

Cuando llegues a la sala del horno el guardián te confundirá con el muchacho y te meterá en una celda sin el bastón mágico. No hay muchas cosas que puedas hacer sin él, de modo que échate a dormir sobre la paja. Mientras esté dormido el muchacho, el dragón le matará y Hetchel rescatará el bastón del horno y lo empujara por debajo de la puerta de tu celda. Coge el bastón y abre la puerta (también puedes convertir la paja en oro si quieres). Sal de la celda y baja las escaleras de la sala de fundición.

Aquí verás al hombre que estaba en la esfera charlando con un capataz. Acaba de comprar una gran cantidad de espadas. Cuando el hombre del centro levante la espada, forma al revés el deletreo de afilar, o el de giro para romperla. Entonces te capturarán y te llevarán al castillo de Mandible y te encerrarán en una jaula.

Mandible, el clérigo

Mandible paseará durante un rato pero cuando se detenga, haz lo que diga y forma el conjuro abrir en la puerta de la jaula. Cuando haya terminado de hablar y te haya dejado al lado de las jaulas con Cob, mira en la esfera. Cob te detendrá e intentará mirarte a la cara. Después de que se haya ido mira tres veces en la esfera y después sal al parapeto donde está Mandible. Examínalo.

Después de que Chaos se haya hecho cargo de Mandíbula, toma el bastón y vuelve donde están las jaulas; observa que el monstruo que había en una de ellas se ha ido. Vuelve al parapeto y encontrarás a la bestia.

Ahora que estás dentro del agujero que creó Mandible, flota por los alrededores y por los agujeros que encuentres. En el primero te encontrarás con el fantasma de Rusty. Forma Curar en sus huesos para devolverlo a la vida. El siguiente agujero te lleva de nuevo con los pastores. También sobre ellos forma Curar antes de pasar a la siguiente posición. En Crystalgard intenta curar a Goodmold, pero si no te deja, vete.

Al final llegarás a la Orilla de las maravillas, que es donde van todos los cisnes. Cygna te dirá que te vuelvas y que cierres todos los agujeros. Hazlo y vuelve. Continúa hacia la izquierda.

De vuelta a las isla de los tejedores

En este momento deberías saber otra nota del bastón. Dirígete al gran telar, y examínalo. En este momento debe llegar Hetchel seguido de cerca por el propio Chaos. Ella intentará decirte cómo destruir a telar, pero Chaos formara Silencio sobre ella primero. Da una nota de la melodía que esté tocando, y después tócala al revés para devolverle la voz a Hetchel.

Antes de que ella pueda decirte cuál es el deletreo, Chaos se encargará de ella otra vez convirtiéndola en un pavo cocido. Si no has formado el deletreo que ha formado él, examina el telar y aparecerá el deletreo que formó Chaos. Restaura una vez más a Hetchel utilizando el deletreo Formar al revés. Finalmente Chaos destruirá a Hetchel totalmente, pero al hacerlo te revelará el sortilegio para destruir el telar. Forma este deletreo sobre el telar y destrúyelo. Mete a Chaos en el telar y forma el conjuro trascendencia sobre ti mismo.





LEYENDA DE DJEL

Coge la vela de la mesa, dirígete al laboratorio y pulsa en la cabeza de Hokram, de esta forma sabremos como fabricar oro. Luego pulsa en el pergamino de la estantería, de este forma veremos el retrato de la hija de Azeulisse.

Vuelve a casa y dirígete al país de los Ríos de Fuego (planeta circular). Pregunta al monstruo de la cueva, después de haber activado el volcán. Volviendo a casa nos dirigimos al País de la Sed Eterna (planeta con tres brazos).

En este país compramos la diadema al monstruo bebedor sin gastar mas de 10 monedas para ello. Nos dirigimos al País Moviente (planeta en forma de triángulo), allí tenemos que colocar el mundo a gusto del brujo (árbol barrigudo, castillo, lago, trepadora, montaña, árbol con una cara en el tronco). Nos aparecerán dos magos, pulsamos en el de la derecha y luchamos. Bajo ningún concepto sueltes la diadema.

Ahora volvemos al País de la Sed Eterna, pulsamos en los grifos de lava para conseguir una flor de plomo, luego en el monstruo que hay escondido en la lava, que nos dará a elegir tres retratos. Pulsamos en el correcto (con arreglo al que vimos en el pergamino de la estantería).

En el laboratorio hay una falsa hija de Azeulisse, no la aceptes y lucha (procura ganar, en caso contrario tendrás que fundir todo tu oro para poder recuperar de nuevo la estatuilla de Kal, esto te lo indica Hokram pulsando en su cabeza).



Mira ahora por la ventana, encontrarás a la verdadera hija de Azeulisse. Contesta a la bola Mágica. Ahora Hokram nos dirá donde se encuentra el anti-hechizo para curar a la primogénita y el Gnomo nos dirá los ingredientes para el brebaje de Theros.

Pulsamos en la estatuilla que Kal nos entregó, luego en el busto de éste, y tendremos que luchar con las fuerzas del mal (procura ganar, en caso contrario no le ofrezcas el Ohram). Ahora pulsa en la piedra a la derecha de la chimenea.

Nos dirigimos luego al País de Azeulisse utilizando la estatuilla que nos ofreció, allí pulsamos en el espejo y este nos ofrecerá el ojo de Ninfa, pero no lo robaremos. De nuevo en casa salimos a la ventana y lanzamos el anti-hechizo de esta forma la hija de Azeulisse renacerá para convertirse en una bella doncella.

Ahora volvemos al País de Azeulisse para devolverle a su hija. Para comunicarnos con Azeulisse en su castillo pulsamos en la antorcha que hay en la esquina, junto a la puerta, de esta forma nos agradecerá el haber desencantado a su hija y habremos completado el primero de los problemas. Dando en el espejo nos ofrecerá una recompensa.

Contestamos ahora a la bola mágica, y luego vamos al país de Theros pulsando en su estatuilla. Pulsa en la estatua de sal del fondo de la habitación, en la antorcha apagada, en la grieta que hay debajo de la ventana, en el Minotauro que sale en ésta y para terminar en el pozo de lava.

Ahora que estamos en casa nos dirigiremos al País del Océano de Nácar (planeta con dos círculos), pulsamos en la roca pequeña, luego en la grieta de la montaña, hacemos unos intentos de cruzar el puente y pulsamos en la boca del ídolo, aparecerá el guardián del puente que nos dejará pasar a la isla del otro lado.

Ahora estamos en el bosque del País de Sylve, pulsamos en el agua, en el tronco hueco del árbol situado a nuestra derecha, luchamos y así conseguimos el atlas (solo si ganamos en la batalla). Volvemos a nuestro país y a nuestra casa. Allí abrimos el atlas dirigiéndonos al País del Arca (primera hoja).

Pulsamos en la reja y saldrá una serpiente que nos dará la llave de la puerta situada a nuestra izquierda. No sin antes cazar unos cuantos murciélagos, abrimos la puerta y compramos el Ojo de Ninfa al hombre cabezudo, sin hacerle enfadar pagándole poco, recomendamos pagarle alrededor de las 40 piezas de oro.

Miraremos por la ventana de nuestra casa y el Gnomo nos llevará al bosque de Sylve, allí recogemos el fruto que nos hace falta para la poción. Lo podemos conseguir fácilmente echando unas monedas de oro (unas diez) al río, de esta forma salvamos al prisionero, pulsamos luego en las hormigas y el rey de estas nos ofrecerá el fruto.

En casa bebemos de la poción para adoptar nuestra forma habitual, y cazamos unos cuantos murciélagos mirando por la ventana. Vamos al laboratorio donde el Gnomo preparara la poción para Theros con los ingredientes que le llevamos. Pulsando en la estatuilla de Theros iremos a su país, allí tocamos en la losa que hay debajo de la gran boca, y de esta forma Theros aparecerá para tomarse el brebaje, completando así la segunda parte de los tres problemas.

Ahora por medio del Atlas, iremos al Reino de los Pantanos (tercera hoja), pulsamos en la roca de la derecha, luego en el habitante de los pantanos y le seguimos en su carrera pulsando sobre él cuando esté al lado de la casa y cuando esta en lo alto del palo de la izquierda.

Así volvemos al laboratorio, pulsamos en la antorcha para descubrir el escondite del Ohram y fabricamos todo el oro que podamos con los ingredientes que hemos ido recogiendo durante todo el juego (murciélagos y flores de plomo).

Nos desplazaremos al Reino de los Hielos por medio del Atlas (segunda hoja), aquí pulsamos en el agujero de la columna del glaciar y luego en la serpiente, hacemos el intercambio que nos pide y volvemos a nuestra casa.

Por último, nos desplazamos al reino de Kal y le ofreceremos todo el oro del que disponemos (procura tener más de 500 piezas de oro).

Enrique S. Hilara

Consejos:

- Luchar siempre que te lo indiquen y procura ganar.
- Recuerda que la tierra y el agua pueden al fuego.
- Intenta descubrir la mayor cantidad de flores de plomo.
- Al cazar murciélagos no falles mucho y coge tantos como puedas.



Shadow Warrior

Comienza una partida con dos jugadores y cuando no te queden más créditos, espera a que el ordenador te pida que cambies de disco. Cámbialo y mantén pulsadas las teclas 1 y 2 hasta que carge la pantalla de créditos. Ahora dispondrás de "continues" infinitos.

ELVIRA (Amiga)



El juego consiste en que cuando algún enemigo acabe con nuestra vida y tengamos metido en la unidad DF0 el primer disco del juego, al decirnos que si queremos volver a jugar sacamos el disco de la unidad y decimos que sí, volviendo a empezar la partida donde nos habían matado con todos los objetos que hubiésemos cogido hasta el momento y toda la energía.

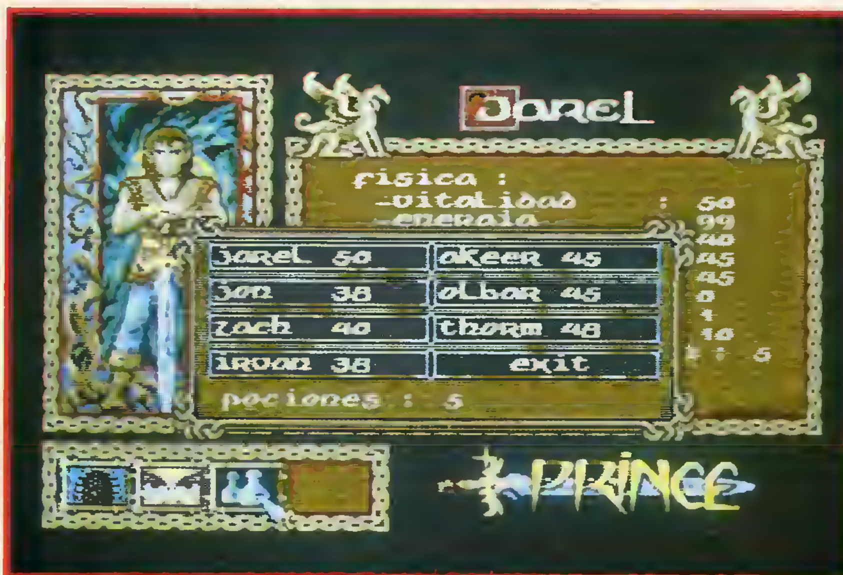
Fco. Jesús Martín Delgado (Salamanca)



Dragons Lair II: Time Warp

Aquí tenéis unos cuantos consejos para superar las primeras fases de esta película de ordenador.

- **ESCENA 1: LA SUEGRA INTERRUMPE LA COMIDA**
  Limítate a pulsar IZQUIERDA cuando la suegra termine su arenga.
- **ESCENA 2: EL PUENTE**
  Nada más entrar pulsa ABAJO y, tras una pequeña pausa, DERECHA.
- **ESCENA 3: EL PASILLO OSCURO**
  Espera a que aparezca la cabeza de la serpiente trás de tí y pulsa rápidamente FUEGO. Seguidamente pulsa DERECHA.
- **ESCENA 4: DESCENDIENDO POR EL POZO**
  Pulsa ABAJO y, seguidamente, IZQUIERDA.
- **ESCENA 5: EL ACOSO DE LA SUEGRA**
  Nada más entrar pulsa IZQUIERDA y, según tropiezas, ARRIBA.
- **ESCENA 6: LAS ROCAS SE DESMORONAN**
  En el mismo momento en que aparezca la pantalla, pulsa ARRIBA.
- **ESCENA 7: LA ROCA SUSPENDIDA EN EL AIRE**
  Pulsa ABAJO nada más aparecer la pantalla, espera hasta que la roca se incline y pulsa de nuevo ABAJO.
- **ESCENA 8: LA MAQUINA DEL TIEMPO HACE SU APARICION**
  Pulsa FUEGO para golpear la cabeza de la serpiente, ARRIBA para saltar sobre la máquina del tiempo y FUEGO para volver a librarte de la serpiente.
- **ESCENA 9: LA MAQUINA DEL TIEMPO SE ELEVA**
  Pulsa ARRIBA y, al aparecer la serpiente amenazante, pulsa DERECHA.



CRYSTALS OF ARBOREA

Has conseguido avanzar algo en este arduo juego de la firma Silmarils? Para este difícil juego tenemos algunos trucos que de seguro os servirán:

1. Selecciona el menú de salud (un icono con dos frascos) de los personajes, donde se indica la stamina que tiene cada uno. Pulsa las siguientes combinaciones de teclas y obtendrás ayudas extra:

- CTRL + V : Puntos de vidas máximas.
- CTRL + M : Tres Gemas puestas en las torres.
- CTRL + G : Cuatro gemas para Jarel.

2. Selecciona el mapa y teclea CTRL + T, verás como se completa con más datos de gran utilidad para facilitar el juego.



MEAN STREETS

Aquí tienes las distintas claves para este magnífico juego de espías:

Carl Lynsky	4660
San Francisco	4663
David Pope	6211
Sonny Fletcher	5170
Delores Lightbody	4920
Jonh Klaus	4650
Bazil Mallory	2713
Melba Wiedbush	4122
Stanford Demille	3199
J. Saint Gideon	3891
Frank Schimming	4650
Tom Griffith	4590
Arnold Dweeb	4610
Carl's Warehouse	4675
Cal Davis	3720
Aaron Sternwood	0439
Smiley Monroe	3614
Big Jim Slase	5612
Lola Lovetoy	4603
Bus Locker	5149
Alcatraz	4550
Ron Morgan	1998
Ron's Beach House	6470
Jorge Valdez	4931
Brenda Perry	4577
Greg Call	4753
Bosworth Clark	9932
Della Lang	2111
Sam Jones	0021
Wanda Peck	4621
Law and Order Offices	5037

DEFENDER II

Las claves de acceso a los distintos niveles son:

1.	START
5.	FLOYD
9.	FURRY
13.	BEAST
17.	LEMAC
21.	ZIPPO
25.	LAZER
29.	DAFAD
33.	MAMOG
37.	FUNKY
41.	DONKY
49.	KANJI
53.	IRATA
57.	NEURO
61.	STOAT

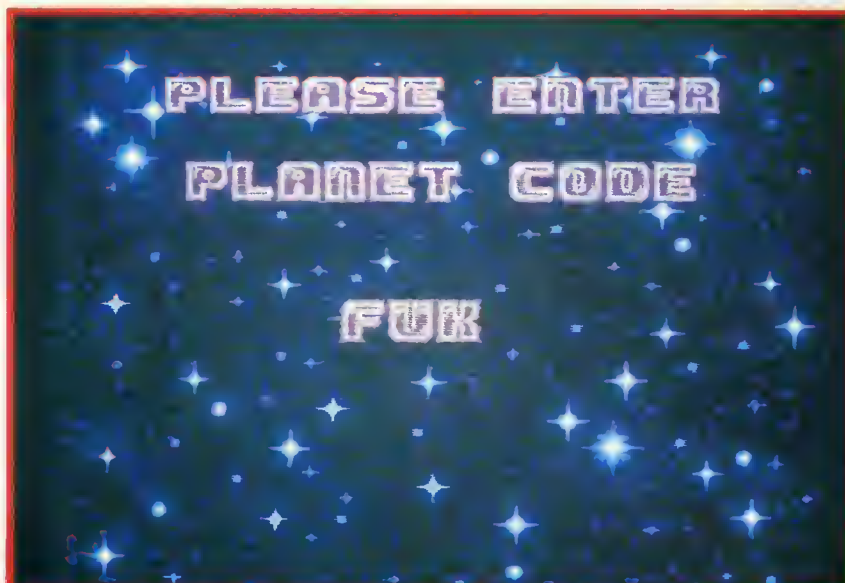
Para obtener otras ventajas en el juego prueba a teclar las siguientes claves:

GOATY: ....Inmunidad.
RAVEN: ....Activa los siguientes comandos durante el juego:
I: .... Inmune.
N: .... Pasar de nivel.
INCAS: ....Cambia el armamento.

Light Corridor

Las claves de acceso a los distintos niveles son:

2.	5400
3.	0101
4.	3901
5.	2602
6.	9902
7.	4303
8.	9003
9.	6904
10.	3305
11.	9305
12.	3406
13.	0407
14.	6407
15.	2008
16.	7408
17.	4709
18.	3810
19.	0511
20.	6811



OOOPS UP

Para poder acceder a niveles superiores, prueba a teclear las siguientes claves en el ordenador:

Nivel 10:	D04G
Nivel 20:	DK49
Nivel 30:	10F4
Nivel 40:	4G7H
Nivel 50:	S04L
Nivel 60:	MC90
Nivel 70:	FUK0
Nivel 80:	EB01
Nivel 90:	A234
Nivel 100:	4799



TIME MACHINE

Si tienes un Amiga o un Atari ST, prueba a teclear DIZZY en la tabla de altas puntuaciones y obtendrás vidas infinitas. También serán activadas unas teclas especiales en el juego, las teclas A y S nos permitirán acceder a las distintas pantallas de que está compuesto el juego.

Los usuarios de Commodore 64, deberán teclear VIVIDIMAGE en la pantalla de presentación antes de que ésta desaparezca.



PANG

Como ya sabréis, este juego permite la participación de dos jugadores simultáneamente. El truco para llegar más lejos que lo de costumbre es bien sencillo, juega una partida y cuando te quede una sola vida, pulsa la tecla de pausa (P) y cambia el joystick de lado (en el port del ratón). Quita la pausa (de nuevo P) y pulsa el botón de disparo. Empezarás a jugar con el muñeco del segundo jugador y con todas las vidas, aunque eso sí, con cero puntos.



BIG

Sujeto I: Javier Martínez, de Palencia.

Tema Unico: La Guerra de las Vajillas. Parte 1.

Asunto 1: ¿Cómo se paga a Solo?

Big Chipo: Con los créditos obtenidos al vender la púa de cactus y poniendo "paga Solo".

Asunto 2: ¿Dónde está Barumbadudumba?

Big Chipo: Yo no lo sé, pero no me interesa porque basta con saber que es el rumbo que hay que darle a Juan Solo. Supongo que él si que sabe.

Asunto 3: ¿Cómo se habla con los personajes?

Big Chipo: No se puede hablar en esta aventura.

Asunto 4: ¿Qué hay que contestar a Chris?

Big Chipo: Nada, debes hacer lo del siguiente asunto.

Asunto 5: ¿Qué hay que hacer para abrir la puerta del este?

Big Chipo: Dar el cubo a Chris y mirar al este.

Asunto 6: ¿Me podrían decir la clave de la segunda fase?

Big Chipo: Negativo. Para clavear = jugar.

Asunto 7: ¿Qué hay que hacer en la primera fase?

Big Chipo: Lo anterior y conseguir que la nave despegue.

Sujeto II: Alvaro Rodríguez Muñoz, de Cádiz.

Tema Unico: Ke Rulen los Petas. (¡Cielos!)

Asunto 1: ¿Qué teclear en el alfanumérico?

Big Chipo: Las claves que te da el soplón que está debajo de la mesa de la comisaría abandonada.

Asunto 2: ¿Cómo abro la puerta de hierro de la loc. que hay al sur, al empezar.

Big Chipo: Supongo que no te refieres a una puerta, sino a una especie de muro con rejas. Tiene una barra suelta que puedes empujar.

Asunto 3: ¿Cómo pasar al este de la pantalla inicial?

Big Chipo: No puedes, has de ir al Sur.

Asunto 4: ¿Cómo hablar con Mulo?

Big Chipo: No tienes que hablar con Mulo, sino cambiarte a él.

Asunto 5: ¿Hay otra salida de la cloaca además de por la que he venido?

Big Chipo: Si, por la tapa de la alcantarilla.

Asunto 6: ¿No tengo que hacer nada con el Korp que golpea Mulo?

Big Chipo: Después de golpearlo, has de matarlo para que no chive.

Sujeto III: Sergi Collado, de L'Hospitalet de LLobregat.

Tema Unico: Indiana Jones and the Last Cruzade.

Asunto Unico: Da las gracias por las ayudas publicadas en números anteriores, pero la solución que se dió de la primera prueba de Iskenderún no le sirve (?).

Big Chipo: De estos circuitos no ha salido solución para dicha prueba antes de hoy. Te debes referir a otra sección. Vamos allá: Examina el diagrama que tienes en la página 56 del diario y compáralo con el dibujo de tu pantalla. Hay un punto marcado con una X entre dos rocas que sobresalen. Si te paras exactamente allí, las cuchillas que caen no matan a Indy.

Sujeto IV: Javier Cólliga Abarca, de Madrid.

Tema Unico: Maniac Mansion.

Asunto 1: ¿Cómo se pueden subir las escaleras de la biblioteca?

Big Chipo: No debes usar las escaleras. Son lo que los ingleses llaman un Red Herring, es decir, cosa u objeto puesto para despistar. Lo mismo pasa con Chuck the Plant. Lo mejor es ir al Este desde el Living y entrar a la biblioteca a través de las puertas dobles.

Asunto 2: ¿Dónde está el cassette?

Big Chipo: En el Living Room, si abres la puerta del cabinet, encontrarás el Cassette player. La cinta está en la librería donde, justo encima del teléfono hay un panel suelto; debes "lose panel" y "pick up cassette tape".

Sujeto V: Daniel Tomeo, de Madrid.

Tema Unico: Aventura Espacial.

Asunto 1: ¿Cómo, y con qué, puedo abrir la UFAP?

Big Chipo: La Unidad Fija de Almacenamiento Permanente sólo puede ser abierta con la MAGOLLA. Pero ten cuidado de haber despegado antes las UPI-CO de la pared, porque la MAGOLLA está ya un poquito despendolada.

Asunto 2: ¿Para qué sirve el RL-B?

Big Chipo: El Recipiente para Líquidos –modelo Bebible– es (al igual que los que comentamos más arriba en Maniac Mansion) un Red Herring o sea que no tiene ningún uso. Si lo examinas, comprobarás que ya ha sido usado y está vacío, por eso el astuto ROMI te lo deja llevar.

Asunto 3: ¿Cómo puedo conseguir el RL-C y para qué sirve?

Big Chipo: Veo que te ha dado fuerte por lo del bar. Lo mismo, es un objeto sin uso, pues no tienes forma de abrirlo.

Asunto 4: ¿Cómo puedo conseguir las UPI-CO, que están pegadas magnéticamente?

CHIPO



Big Chipo: ¡Ah, pillín! Mira lo que te avisaba en el Asunto 1.

Sujeto VI: Iván Gálvez Junquera, de Cuidad Real.
Tema Primero: Espejos.
Asunto: Quiere saber por qué no se publicó y si hay copia.
Big Chipo: Efectivamente, dicho juego, producto muy digno de D. Pedro José Rodríguez. Fue comentado, hecho, corregido, etc, y ya se daba por inminente su publicación, cuando por motivos de coincidencia con los primeros lanzamientos de A.D., con aventuras para todos los formatos, se pospuso para una mejor ocasión, y luego el mercado, como todos sabemos, se enfrió y ya se quedó en el cajón del olvido. Pero no del todo, porque está como uno de los finalistas, y con grandes posibilidades, en el concurso de aventuras de A.D.
Tema Segundo: Jabato.
Asunto: ¿Qué debo hacer para abrir el sarcófago de la segunda parte? Me refiero, ssstúpido montón de chatarra, al de la cámara del tesoro, no al de la cámara falsa.
Big Chipo: No se enfade, buana. No estoy seguro a qué cámara te refieres, si es a la verdadera cámara de la pirámide de Keops, se abre igual que la falsa, solamente que tienes que llevar un ANK para que te proteja de la maldición. Si es para abrir el sarcófago de Tuk pídele ayuda a tu fiel amigo Fideo.
Tema Tercero: Cozumel.
Asunto 1: No encuentro las palabras adecuadas para convencer a Zyanya de que me acompañe (aún dándole el vestido).
Big Chipo: Para conseguir que Zyanya vaya contigo: Cuando os encontréis en la playa dile que no le darás el dinero, después ofrécele ayuda, y que te siga, ella te contestará que no con esa ropa. Ese es el momento de regalarle el vestido, si no lo llevas dile que te espere. Después ya no vuelvas a entrar con ella en la taberna o lo lamentarás.
Asunto 2: Tengo problemas con el quinqué. Al encenderlo me hace saltar por los aires.
Big Chipo: ¿Has probado a taparlo? ¡Oh saltador!
Tema Cuarto: Aventura Espacial
Asunto: Me podrías dar algunas coordenadas de planetas habitados. Creo que voy a volverme loco.
Big Chipo: Antes de volverte loco del todo ¿Por qué no abres el PD-AA (Que es un PortaDocumento que se Autodestruye si lo abres en la Atmósfera) y las lees tu mismo en el HODOSE (HOlograma DOcumental SEcreto?

Sujeto VII: Ricardo Estellés Pals, de Madrid.
Tema Unico: Aventura Espacial.
Asunto Unico: Escucha los BIPs y BOPs del ROMI, pero no consigue las coordenadas de la Oscura Amenaza.
Big Chipo: Lo que te da el ROMI son las coordenadas del Crucero Imperial donde, si todo va bien, recibirás las de la Oscura Amenaza.
Primero hay que saber que todos los Robots utilizan números binarios, en base dos. Búscala en la tabla que se te da con el juego. El ROMI produce tres series de BIP-BOPS y cada BIP es obvio que será un 1 (por lo de i), cada BOP es un 0 (por lo de la o), entonces cada serie te dará una lista de 8 unos y ceros. Ponlos ante la tabla y, como allí se explica, multiplica cada uno por su posición (tienes un supuesto ejemplo de base 3) y tendrás las coordenadas. Otra forma de hacerlo es utilizar mis poderosos circuitos para que hagan el trabajo. ¿Prefieres ésta forma? Vale. Concéntrate en los BIPS y BOPS... mmm... prruitt... ¡CHA-CHA-CHA-CHAANN! Las coooooordenadas son... ¡¡¡164 014 076!!!

Sujeto VIII: Juan José Fernández Sánchez, de Madrid.
Tema Primero: Abracadabra.
Asunto: Necesita idea general.
Bip Chipo: Primera Parte: La bruja Saligia te ha convertido en fantasma y estás confinado dentro de un castillo. Debes reunir los ingredientes que te permitan recuperar tu forma humana. Aunque yo buscaría una mayor perfección, es decir, convertirme de nuevo en un maravilloso robot. Pero sobre gustos no hay nada escrito.
Segunda Parte: Encontrar y desencantar a tu novia que ha sido convertida en una ranita.
Tema Segundo: Quijote.
Asunto: ¿Para qué sirve el rastrillo? ¿Es un Red Herring?
Big Chipo: Eslo.
Tema Tercero: Guerra de las Vajillas.
Asunto: Tiene créditos y demás, pero Juan Solo le dice que sin pasta: "tururú".
Bic Chipo: Tienes que poner "paga Solo"
Tema Cuarto: Aventura Espacial.
Asunto: No tengo ni idea de como usar las tablas, ni como encontrar ningún planeta.
Big Chipo: ¡Qué Cruz! Abre el PD-AA y léelas en el HODOSE (Ver Sujeto VI, Tema Cuarto y Sujeto VII).
Tema Cinco: ¿En qué se diferencia la Aventura Espacial de los juego RPG?
Big Chipo: Aunque el la última parte, y la mejor, de la espacial, controlas a cuatro COPOYOS distintos, obteniendo un diferente resultado según sus particulares características, no es un juego de role clásico porque los personajes están fijos, no los puedes prefijar tú al comienzo, ni aumentan o disminuyen durante el juego.

Dr. Chanca - 1991

EL CAJON



Archivos Herge. Tintín.

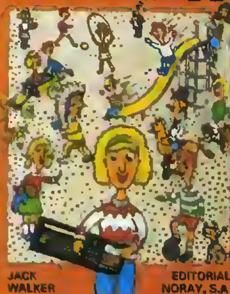
AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

El presente volumen reúne, en su versión original, las cuatro primeras historias del dibujante Hergé. Lo más destacable de ellas son "Las aventuras de Totor", ya que estas láminas fueron creadas por el mismo Hergé cuando era boy-scout y nunca habían sido recopiladas en un álbum.

Las aventuras de Totor aparecieron por primera vez en la revista "Le Boy-Scout Belge" entre los años 1926 y 1927. Totor, el jefe de la patrulla de los Abejorros, es el precursor de Tintín.

El libro incluye varias historietas, "Las aventuras de Totor" y las aventuras originales de los álbumes de Tintín: "Las aventuras de Tintín en el país de los soviets", "Las aventuras de Tintín en el Congo" y "Tintín en América", tal y como se publicaron en 1929, 1930 y 1931 en "Le Petit Vingtième" (suplemento semanal del periódico bruselense "Le XX Siècle"). Indispensable para los amantes de las historias de Tintín.

Páginas: 417
Precio: 3.500 pesetas



El Amstrad y los niños.

AUTOR: Jack Walker
EDITOR: Noray

El manual está enfocado de una forma sencilla, con un estilo simpático, gracioso y con multitud de ilustraciones, con la finalidad de hacerlo más atractivo al público al que va dirigido: los niños pequeños. El libro se caracteriza por disponer de capítulos cortos y sencillos, que muestran el funcionamiento de los principales comandos del Amstrad CPC.

Se trata de un interesante volumen que, sin intentar ser un completo manual de Basic, introduce al pequeño de una forma fácil en el mundo de los Amstrad CPC.

Páginas: 88
Precio: 520 pesetas



El libro de los Cuentos Perdidos (1).

AUTOR: J.R.R. Tolkien
EDITOR: Minotauro

Esta es la primera entrega de la serie El Libro de los Cuentos Perdidos, compuesta por tres volúmenes. Toda la concepción de La Tierra Media y Valinor nace en esta serie, primer texto de los mitos y leyendas que luego fueron parte de el Silmarillion, obra que relata el origen, creación y desarrollo de La Tierra Media.

Esta serie de cuentos revelan elocuentemente los orígenes de los Elfos, los Enanos, los Balrogs, los Orcos, los Silmarils y los dos árboles de Valinor.

Un magnífico tomo que no puede faltar en la biblioteca de cualquier amante de la literatura Tolkeniana o aficionado a las historias fantásticas.

Páginas: 355
Precio: 1.509 pesetas

18 juegos dinámicos para tu Spectrum.

AUTOR: P. Monsaut
EDITOR: Noray

El presente libro está dedicado única y exclusivamente para el Spectrum, utilizando las características propias de este ordenador, por lo cual, los listados del libro no funcionarán en los demás ordenadores.

El libro se basa fundamentalmente en los listados, y las 84 páginas que lo componen están ocupadas básicamente por éstos, con las instrucciones necesarias para su funcionamiento. La relación de juegos contenidos en el libro es: Trazos, Campo de minas, Robots, Persecución, Alfabeto, Sprint, Aterrizaje, Bajo el cocotero, Numerix, Cienpies, La pared, Exocet, Tanque, Slalom, Gran premio, Bombardero aéreo, Paracaídas y La caza del pato.

El uso de este libro, a parte de como medio de entretenimiento, le permitirán observar numerosas técnicas de programación que, más tarde, le podrán resultar interesantes para la creación de sus propios programas. Aconsejado para jóvenes sin conocimientos de Basic que deseen introducirse en el mundo de la informática de una forma amena y divertida.

Páginas: 84
Precio: 690 pesetas



Las siete bolas de cristal.

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

Tintín, Milú, el Capitán y el profesor Tornasol se han visto envueltos en otra aventura. Todo empezó cuando siete famosos arqueólogos realizaron la apertura de una de las tumbas de los incas, la de Rascar Capac, "el que desencadena el fuego del cielo". Desde entonces la maldición, tal y como dictaba la leyenda, ha caído sobre los siete arqueólogos, suméndoles en un profundo e inexplicable sueño.

Como ya sospechábais, Tintín se ha encargado de descubrir las razones de todos estos extraños sucesos, porque su gran amigo, el profesor Tornasol, ha sido raptado (supuestamente) por los responsables de la maldición. ¿Qué pasará?, ¿Encontrarán a Tornasol?, ¿Quienes son los culpables?. Todo esto y mucho más lo encontraremos en este volumen y en su continuación: "El Templo del Sol".

El libro se encuentra disponible en distintos tipos de encuadernación: Rústica (720 pesetas), Cartoné (880 pesetas) y con lomo de tela, tal como aparecieron en las primeras ediciones españolas (1.050 pesetas).

Páginas: 62
Precio: 1.050 pesetas



SUPERTRUCOS



MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.









JUDGE DREDD

El primer juego que salió al mercado sobre Judge Dredd no era todo lo bueno que se podía esperar, tenía mezcla de atributos y aún habiéndolo creado una prestigiosa compañía de software, no pasó a más. Sin embargo, la nueva aparición de "el juez" en nuestras pantallas ha sido mucho mejor. Se trata de un interesamte videojuego, muy completo, lleno de detalles y con un buen tratamiento gráfico.

El juego estará disponible en breve para los ordenadores Amstrad, Spectrum, Commodore 64, Atari ST y Amiga.

WORLD OF GAMES

Aparte de Gazza II, el único juego deportivo disponible para la consola de videojuegos GX4000 es World of Games, de Epyx. Un juego de gráficos excepcionales, buen sonido y muy adictivo, en el que pueden tomar parte hasta un máximo de cuatro jugadores a la vez.

Y TAMBIEN
Trucos
Listados

DON GATO

El popular felino de los dibujos animados, Don Gato, es el protagonista del último lanzamiento de Hitec Software, que saldrá a la venta con el nombre de BERVERLY HILLS CATS.

Este producto será distribuido por G-LL en España en el mes de marzo y estará disponible para los ordenadores de 8 bit (Spectrum, Commodore 64 y Amstrad), aunque también están previstas las versiones de 16 bit de Amiga y Atari ST.

TRAPPER

De seguro conoceréis el afamado juego de los primeros microordenadores llamado "Tron". Sí, aquel en el que manejábamos un punto en la pantalla que iba dejando una estela por donde pasaba y que había que esquivar a toda costa. Ahora lo tenemos para el Amstrad CPC en no más de 30 líneas y lo suficientemente veloz como para que no te sea tan fácil vencer.

```
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6
20 DRAW 0,365,1:DRAW 635,365:DRAW 635,0:DRAW 0,0
30 D1%=2:D2%=4:X1%=20:Y1%=20:X2%=620:Y2%=20
40 LOCATE 17,1:PRINT "Trapper"
50 LOCATE 17,2:PRINT "-------"
60 PLOT x1%,y1%,1:PLOT x2%,y2%,2:i$=INKEY$
70 IF i$="z" THEN d1%=d1%-1
80 IF i$="x" THEN d1%=d1%+1
90 IF i$="," THEN d2%=d2%-1
100 IF i$="." THEN d2%=d2%+1
110 IF d1%=0 THEN d1%=4
120 IF d1%=5 THEN d1%=1
130 IF d2%=0 THEN d2%=4
140 IF d2%=5 THEN d2%=1
150 IF d1%=1 THEN y1%=y1%+2
160 IF d1%=2 THEN x1%=x1%+2
170 IF d1%=3 THEN y1%=y1%-2
180 IF d1%=4 THEN x1%=x1%-2
190 IF d2%=1 THEN y2%=y2%+2
200 IF d2%=2 THEN x2%=x2%+2
210 IF d2%=3 THEN y2%=y2%-2
220 IF d2%=4 THEN x2%=x2%-2
230 IF TEST(x1%,y1%)<>0 THEN GOTO 260
240 IF TEST(x2%,y2%)<>0 THEN GOTO 270
250 GOTO 60
260 a$="Perdio el jugador 1!!!":GOTO 280
270 a$="Perdio el jugador 2!!!"
280 LOCATE 11,7:PRINT a$:LOCATE 7,24:PRINT "Presiona una tecla para volver a jugar":FOR n=0 TO 100:NEXT:CALL &BB18:RUN
```

MAGIC

Este pequeño programa instala un RSX en memoria que permite buscar un determinado byte en la pantalla del ordenador y cambiarlo por otro. Es muy útil para efectos de degradado de pantalla o incluso para borrarla de una forma original.

El comando es:

|MAGIC,n1,n2

Donde n1 es el byte a buscar, y n2 el byte que va a sustituir a n1. Ejemplo: |MAGIC,0,128, cambiará los espacios libres de la pantalla por líneas verticales.

```
1 FOR n=0 TO 255:|MAGIC,n.0:NEXT
10 ln=100
20 FOR adr=&A000 TO &A030 STEP 13
30 READ BYTE$:CHK=0
40 FOR I=0 TO 12
50 v=VAL("&"+MID$(byte$,i*2+1.2))
60 POKE adr+i,v:chk=chk+v
70 NEXT
80 IF chk<>VAL("&"+RIGHT$(byte$,3)) THEN PRINT "ERROR EN LA LINEA: ";ln:STOP
90 ln=ln+10:NEXT
100 DATA 2109A0010DA0CDD1BC000000003D2
110 DATA 12A0C318A04D414749C300210042F
120 DATA C0DD5600DD5E027BBECC2CA023624
130 DATA 7DB4C818F57A77C900000000004C0
140 CALL &A000.0.0
150 MODE 1
160 PRINT "COMANDO MAGIC INSTALADO"
170 PRINT:PRINT
180 PRINT "EJEMPLO |MAGIC,0, 103":PRINT
190 PRINT "Busca en la pantalla el byte 0 y lo sustituye por 103"
200 PRINT "PRUEBALO"
210 PRINT
220 PRINT "|MAGIC,BYTE A BUSCAR, SUSTITUIR POR BYTE"
```

CLS MULTICOLOR

Se trata de un pequeño listado que podemos incluir en nuestros propios programas y cuya función es realizar un borrado de la pantalla. Este se realiza por medio de dos pequeñas rutinas o bucles que provocan un desplazamiento diagonal de los colores en pantalla, para finalmente borrarlos de nuevo con otra pasada.

```
10 REM BORRADO DE PANTALLA
20 CLS:PRINT "  BORRADO DE PANTALLA. PULSA UNA TECLA":CALL &BB18
30 FOR n=0 TO 39
40 WINDOW #4,1,40-n,1+n,40
50 INK 3,9:PAPER #4,RND*3
60 CLS #4
70 NEXT
80 FOR n=1 TO 39
90 WINDOW #4,1,1+n,40-n,40
100 INK 3,9:PAPER #4,0
110 CLS #4
120 NEXT
```

MULTI-PROG

```
10 MEMORY &8FFF:add=&9000
20 FOR f=100 TO 750 STEP 10
30 chk=0:FOR g=1 TO 16
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE add,a:add=add+1:chk=chk+a
60 NEXT
70 READ b$:IF chk<>VAL("&"+b$) THEN PRIN
T "Error en la lınea ";f:END
80 NEXT
90 CALL &9000:PRINT "Multi-Prog activo"
100 DATA 21,81,AE,11,3F,91,01,0A,00,ED,B
0,01,18,90,21,14,4B7
110 DATA 90,C3,D1,BC,BD,A3,18,90,29,90,C
3,44,90,C3,2D,93,8BB
120 DATA C3,9D,91,C3,7D,93,C3,3F,92,49,4
E,49,D4,43,4C,45,7E0
130 DATA 41,D2,53,45,4C,45,43,D4,44,45,4
C,45,54,C5,50,52,628
140 DATA 4F,47,D3,00,FE,02,21,D3,90,C2,2
C,91,DD,7E,02,21,6EA
150 DATA 1F,91,FE,00,CA,2C,91,FE,0A,D2,2
C,91,4F,06,00,21,642
160 DATA 35,91,09,7E,FE,01,36,01,21,E3,9
0,CA,2C,91,3A,9A,672
170 DATA 91,47,AF,C6,0A,10,FC,4F,06,00,2
1,35,91,09,EB,21,5B4
180 DATA 81,AE,01,0A,00,ED,B0,DD,7E,02,3
2,9A,91,DD,6E,00,6DC
190 DATA DD,66,01,2B,22,81,AE,23,23,23,2
2,83,AE,22,85,AE,5D1
200 DATA 22,87,AE,22,89,AE,DD,7E,02,47,A
F,C6,0A,10,FC,4F,72E
210 DATA 06,00,21,35,91,09,EB,21,81,AE,0
1,0A,00,ED,B0,21,4FA
220 DATA FF,90,CD,2C,91,DD,7E,02,C6,30,C
D,5A,BB,21,0F,91,80F
230 DATA C3,2C,91,50,61,72,61,6D,65,74,6
5,72,20,45,72,72,66A
240 DATA 6F,72,00,50,72,6F,67,72,61,6D,2
0,61,6C,72,65,61,5DE
250 DATA 64,79,20,69,6E,69,74,69,61,6C,6
9,7A,65,64,00,50,5E3
260 DATA 72,6F,67,72,61,6D,20,6E,75,6D,6
2,65,72,20,00,20,571
270 DATA 69,6E,69,74,69,61,6C,69,7A,65,6
4,20,4F,4B,00,4F,59F
280 DATA 75,74,20,6F,66,20,72,61,6E,67,6
5,00,7E,CD,5A,BB,66B
290 DATA B7,C8,23,C3,2C,91,01,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,323
300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,0
1,01,00,FE,01,21,123
360 DATA D3,90,C2,2C,91,DD,7E,00,21,1F,9
1,FE,00,CA,2C,91,793
370 DATA FE,0A,D2,2C,91,4F,06,00,21,35,9
1,09,7E,21,27,92,534
380 DATA FE,01,C2,2C,91,3A,9A,91,47,AF,C
6,0A,10,FC,21,35,70B
390 DATA 91,4F,06,00,09,11,81,AE,EB,01,0
A,00,ED,B0,DD,7E,61D
400 DATA 00,47,AF,C6,0A,10,FC,21,35,91,4
F,06,00,09,11,81,4A9
410 DATA AE,01,0A,00,ED,B0,DD,7E,00,32,9
A,91,21,10,92,CD,69E
420 DATA 2C,91,DD,7E,00,C6,30,CD,5A,BB,2
1,19,92,C3,2C,91,73C
430 DATA 50,72,6F,67,72,61,6D,20,00,20,6
E,6F,77,20,73,65,564
440 DATA 6C,65,63,74,65,64,00,50,72,6F,6
7,72,61,6D,20,6E,5D7
450 DATA 6F,74,20,69,6E,69,74,69,61,6C,6
9,7A,65,64,00,3A,5D3
460 DATA 9A,91,DD,21,9B,91,DD,77,00,3E,1
5,CD,5A,BB,3E,01,71D
470 DATA CD,9D,91,3E,06,CD,5A,BB,3E,01,F
5,21,EF,92,CD,2C,7F0
480 DATA 91,F1,F5,C6,30,CD,5A,BB,21,FA,9
2,CD,2C,91,F1,F5,A6C
490 DATA 4F,06,00,21,35,91,09,7E,FE,01,2
0,3B,21,FE,92,CD,59B
500 DATA 2C,91,F1,F5,47,AF,C6,0A,10,FC,2
1,35,91,4F,06,00,6B1
510 DATA 09,EB,1A,6F,13,1A,67,23,CD,CC,9
2,21,08,93,CD,2C,614
520 DATA 91,13,13,13,13,13,13,13,1A,6F,1
3,1A,67,CD,CC,92,45E
530 DATA F1,3C,FE,0A,20,A4,C9,21,13,93,C
D,2C,91,F1,F5,C6,8BF
540 DATA 30,CD,5A,BB,21,1C,93,CD,2C,91,1
8,E4,7C,CD,D5,92,818
550 DATA 7D,CD,D5,92,C9,F5,0F,0F,0F,0F,C
D,DE,92,F1,CD,E5,98B
560 DATA 92,CD,5A,BB,C9,E6,0F,C6,30,FE,3
A,D8,C6,07,C9,0D,8DB
570 DATA 0A,50,72,6F,67,72,61,6D,20,00,2
0,3A,20,00,53,74,443
580 DATA 61,72,74,20,3A,20,26,00,20,20,2
0,45,6E,64,20,3A,3B8
590 DATA 20,26,00,50,72,6F,67,72,61,6D,2
0,00,20,6E,6F,74,4AF
600 DATA 20,69,6E,69,74,69,61,6C,69,7A,6
5,64,00,2A,89,AE,617
610 DATA EB,2A,81,AE,E5,23,36,00,23,7C,B
A,20,F9,7D,BB,20,74C
620 DATA F5,E1,22,81,AE,23,23,23,22,83,A
E,22,85,AE,22,87,6E1
630 DATA AE,22,89,AE,21,68,93,CD,2C,91,3
A,9A,91,C6,30,CD,7D5
640 DATA 5A,BB,21,71,93,C3,2C,91,50,72,6
F,67,72,61,6D,20,6B2
650 DATA 00,20,63,6C,65,61,72,65,64,20,4
F,4B,00,FE,01,21,4CA
660 DATA D3,90,C2,2C,91,DD,7E,00,21,9A,9
1,BE,21,FD,93,CA,8C2
670 DATA 2C,91,F5,21,1F,91,FE,00,CA,2C,9
1,FE,0A,D2,2C,91,79F
680 DATA 4F,06,00,21,35,91,09,7E,21,27,9
2,FE,01,C2,2C,91,51B
690 DATA 3E,15,CD,5A,BB,3A,9A,91,F5,DD,7
7,00,CD,C5,91,CD,8D3
700 DATA 2D,93,F1,CD,C5,91,F1,F5,4F,06,0
0,21,35,91,09,36,735
710 DATA 00,3E,06,CD,5A,BB,21,E8,93,CD,2
C,91,F1,C6,30,CD,800
720 DATA 5A,BB,21,F1,93,C3,2C,91,50,72,6
F,67,72,61,6D,20,732
730 DATA 00,20,64,65,6C,65,74,65,64,20,4
F,4B,00,43,61,6E,4C3
740 DATA 6E,6F,74,20,64,65,6C,65,74,65,2
0,63,75,72,72,65,625
750 DATA 6E,74,20,70,72,6F,67,72,61,6D,0
0,00,00,00,00,00,3FA
```

Este programa permite almacenar en memoria hasta nueve pequeños programas en BASIC a la vez. Para ello el programa instala 5 comandos residentes (RSX):

|INIT,n,add - Cada programa se identifica con un número. Cuando ejecutes por primera vez Multi Prog, estará situado en la dirección &170, el comienzo regular del BASIC. Esta rutina inicializa el espacio del programa en la dirección add para el numero de programa n.

|SELECT,n - Permite mirar un programa n

|PROGS - Muestra información sobre cada uno de los programas, incluyendo las direcciones de comienzo y final y cada una de las que han sido inicializadas.

|CLEAR - Hace la misma función que el NEW de BASIC. Nunca utilices NEW, es muy importante, podrías perder datos.

|DELETE,n - Limpia un programa n y vuelve a su estado normal. No uses estos comandos desde un programa en BASIC.

MUSICA

Si te gusta la música, este programa te brinda la oportunidad de convertir tu Amstrad CPC en un auténtico órgano, con una gran variedad de tonos que te permitirán desarrollar multitud de melodías. Para tocar el piano, utiliza la segunda y tercera fila del ordenador. Las teclas de función están programadas para una escala de notas alta.

```
30 MODE 0:BORDER 0:RESTORE
40 FOR p=2 TO 15
50 INK p,13
80 NEXT p
70 INK 1,13:INK 0,1:GRAPHICS PEN 0
90 WINDOW #3,1,20,14,25:PAPER #3,1:PEN #
3,0:CLS #3
100 FOR x=160 TO 576 STEP 32
110 PLOT x,60:DRAWR 0,95
120 NEXT x
130 PLOT 160,60:DRAWR 416,0
140 PLOT 150,156:DRAWR 436,0
150 FOR x=150 TO 566 STEP 32
160 IF x=214 OR x=310 OR x=436 OR x=534
THEN GOTO 160
170 PLOT x,156:DRAWR 0,-64:DRAWR 20,0:DR
AWR 0,64:MOVER -12,-2:FILL 0
180 NEXT x
190 MOVE 165,75
200 FOR n=3 TO 15
210 FILL n
220 MOVER 32,0
230 NEXT n
250 WINDOW #2,1,20,1,11:PAPER #2,0:PEN #
2,1:CLS #2
260 PRINT #2,CHR$(22);CHR$(1)
260 DIM a(27),b(27),c(27),d(27),e(27),f(
27),g(27),h(27)
290 SYMBOL AFTER 32
300 FOR x=1 TO 26
310 READ a(x),b(x),c(x),d(x),e(x),f(x),g
(x),h(x)
320 SYMBOL x+199,a(x),b(x),c(x),d(x),e(x
),f(x),g(x),h(x)
330 NEXT x
340 '
350 LOCATE #2,1,2:PRINT #2,CHR$(95);CHR$
(217)
360 LOCATE #2,1,3:PRINT #2,CHR$(95);CHR$
(216)
370 LOCATE #2,1,4:PRINT #2,CHR$(223);CHR
$(219)
360 LOCATE #2,1,5:PRINT #2,CHR$(224);CHR
$(220)
390 LOCATE #2,1,6:PRINT #2,CHR$(225);CHR
$(221)
400 LOCATE #2,1,7:PRINT #2,CHR$(215);CHR
$(222)
410 FOR n=1 TO 5
420 FOR x=3 TO 19
430 LOCATE #2,x,n+1
440 PRINT #2,CHR$(95);
450 NEXT x
460 IF n>1 THEN PRINT #2,CHR$(133)
470 IF n=1 THEN PRINT #2,CHR$(206)
480 NEXT n
490 LOCATE #2,5,10:PRINT #2,"GABCDEFGABC
DEF"
500 LOCATE #3,6,10:PRINT #3,"ASDFGHJKL:;
]1"
510 PEN #2,2:LOCATE #2,4,6:PRINT #2,CHR$
(214)
530 DIM t(27),n(27),p(27),v(27,3),x(27)
550 '


560 FOR z=1 TO 27
570 READ t(z),n(z),p(z),x(z)
580 IF p(z)=1 THEN GOTO 660
590 FOR r=1 TO 3
600 READ v(z,r)
610 PEN #2,p(z)
620 IF p(z)>10 THEN LOCATE #2,p(z)+3,13-
CINT((p(z))/2)-r
630 IF p(z)<11 THEN LOCATE #2,p(z)+3,12-
CINT((p(z)+1)/2)-r
640 PRINT #2,CHR$(v(z,r))
850 NEXT r
860 KEY z+127,CHR$(z+32)+CHR$(13)
670 KEY DEF n(z),0,z+127
680 NEXT z
690 '
710 MOVE x(1),150:FILL 2
720 ch=1
730 ENV 1,15,-1,1
740 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 740
750 k=ASC(a$)-32
760 IF k>27 OR k<1 THEN 740
770 IF p(k)=1 AND k<24 THEN MOVE x(k),15
0:FILL p(k-1):MOVER -18,0:FILL 1
780 IF p(k)>2 THEN INK p(k),6
790 IF p(k)=1 AND NOT k=1 THEN INK p(k-1
),18
600 IF p(k)=2 THEN INK 2,18
610 IF k=26 OR k=24 THEN INK p(k),6
620 WHILE INKEY(n(k))=0
830 SOUND ch,t(k),1,15
840 WEND
850 SOUND ch,t(k),0,0,1
860 ch=ch*2:IF ch=6 THEN ch=1
870 INK p(k),13: IF NOT k=1 THEN INK p(k
-1),13
660 IF p(k)=1 AND k<24 THEN FILL p(k-1):
MOVER 18,0:FILL 1
690 GOTO 740
900 '
920 '
930 DATA 4,20,60,124,56,16,0,0,0,0,0,4
,4,4,126,4,4,4,4,4,20,60,254,56,16,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,20,60,1
24,0,0,0,0,0,0,240,32,32,32,32,0,0,0,0
,32,32,32,32,32,32,32,32,60,40,32,32,32,
32,32,32,0,0,0,0,0,8,28,62,4,4,4,4,4,4,4
,4
940 DATA 0,8,28,62,60,40,32,32,20,60,124
,56,16,0,0,0,0,2,11,30,15,26,8,0,6,14,8,
4,3,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,126
950 DATA 0,2,7,15,19,19,19,255,19,19,19,
22,22,22,28,255,28,56,56,112,240,208,144
,255,56,124,214,19,19,19,19,255,18,20,20
,24,248,16,16,255,16,16,16,32,192,0,0,0,
0,0,0,0,0,1,3,255,14,28,60,113,113,114,1
14,255,49,24,12,2,1,0,0,255
960 '
980 '
990 DATA 301,67,2,164,213,216,201,284,69
,3,0,203,202,216,268,59,1,196,253,60,4,0
,213,216,204,239,61,5,0,203,202,211,225,
50,1,260,213,53,6,0,213,211,204,201,51,1
,292,190,52,7,0,203,205,211,179,44,8,0,2
00,211,204,169,42,1,356
```

```
1000 DATA 159,45,9,0,203,205,211,150,35,
1,388,142,37,10,0,200,211,204
1010 DATA 134,34,1,420,127,36,11,0,208,2
09,210,119,29,12,0,207,208,212,113,26,1,
484,106,28,13,0,208,209,210,100,17,1,516
,95,19,14,0,207,208,212,89,13,15,0,208,2
09,210,84,20,1,580,80,14,1,0,75,12,1,0,7
1,5,1,0,67,4,1,0
```

RULETA NUMERICA

```
10 DIM no%(3,3):INK 2,11:MODE 1:WINDOW 1
,40,1,3:ORIGIN 320,200:FOR a=5 TO 1 STEP
 -1:FOR x=-a*30 TO a*30 STEP 2: y=SQR((a
*30)^2-x^2):MOVE x,y:DRAW x,-y,(a MOD 2)
+2:NEXT:NEXT:PLOT -8,8,1:TAG: PRINT USIN
G "#";9;:MOVE 37,-180:PRINT CHR$(240);:T
AGOFF:GOTO 90
20 CLS:t=INT(RND*2):FOR lp=0 TO 3:FOR lp
1=3*t TO -3*(t=0) STEP -1*(t=0)-1*t:READ
 no%(lp,lp1):NEXT:NEXT:FOR dsc=0 TO 3:n%
=INT(RND(1)*4)+1:dr=1:FOR lp=1 TO n%:GOS
UB 40:GOSUB 80:NEXT:NEXT:dsc=1:GOSUB 60:
tm=180:LOCATE 31,1:PRINT "TIEM=180s":EVE
RY 50 GOSUB 100
30 flg=0:i$="":WHILE i$<CHR$(240) OR i$>
CHR$(243):i$=INKEY$:WEND:dr=ASC(i$)-239:
ON dr GOSUB 40,50,60,70:GOSUB 80:FOR lp=
0 TO 3:flg=flg-(no%(lp,0)+no%(lp,1)+no%(
lp,2)+no%(lp,3)=9):NEXT:IF flg=4 THEN DI
:LOCATE 16,2:PRINT "MUY BIEN!":GOTO 90 E
LSE GOTO 30
40 tmp%=no%(3,dsc):FOR aclp=2 TO 0 STEP
-1:no%(aclp+1,dsc)=no%(aclp,dsc):NEXT:no
%(0,dsc)=tmp%:RETURN
50 tmp%=no%(0,dsc):FOR aclp=1 TO 3:no%(a
clp-1,dsc)=no%(aclp,dsc):NEXT:no%(3,dsc)
=tmp%:RETURN
60 dsc=dsc-1:DI:TAG:MOVE 0,-180:PRINT SP
C(11);:MOVE 30*(dsc+1.5)-8,-180:PRINT CH
R$(240);:TAGOFF:EI:IF dsc<0 THEN dsc=1:G
OTO 60 ELSE RETURN
70 dsc=dsc+1:DI:TAG:MOVE 0,-180:PRINT SP
C(11);:MOVE 30*(dsc+1.5)-8,-180:PRINT CH
R$(240);:TAGOFF:EI:IF dsc>3 THEN dsc=2:G
OTO 70 ELSE RETURN
80 DI:TAG:FOR lp2=0 TO 3:MOVE COS(lp2*PI
/2)*30*(dsc+1.5)-8,SIN(lp2*PI/2)*30*(dsc
+1.5)+8:PRINT USING "#";no%(lp2,dsc);:NE
XT:TAGOFF:EI:RETURN
90 LOCATE 5,3:PRINT "Pulsa una tecla par
a continuar...";:CALL &BB18:RUN 20
100 tm=tm-1:LOCATE 36,1:PRINT USING "###
";tm:IF tm>0 THEN RETURN ELSE LOCATE 16,
2:PRINT "JUEGO TERMINADO":GOTO 90:DATA 2
,3,1,3,0,5,0,4,1,2,5,1,3,0,4,2
```

La idea de este juego es rotar los números de cada uno de los cuatro círculos hasta que sumen 9. Usa las teclas del cursor arriba y abajo para girarlos e izquierda y derecha para seleccionar la columna deseada.

Correo

PC

Tarjetas de sonido

Poseo un PC y desearía saber unas cuantas cosas sobre la tarjeta de sonido AdLib para PC, que creo que se vende ya en España. Son las siguientes:
1. *¿Donde puedo conseguir la tarjeta?*
2. *¿Qué precio tiene?*
3. *¿Con que juegos funciona?*

Rubén Iglesias Montero (Madrid)

RESPUESTA

Respondiendo por orden a cada una de tus cuestiones:
1. El distribuidor de la tarjeta de sonido AdLib en España es Erbe Software.
2. El valor de la tarjeta es de 29.900 pesetas.
4. Funciona con una gran cantidad de software, algunos de los títulos más famosos que utilizan esta tarjeta son: Indiana Jones, Elvira, Their Finest Hour, Loom, Budokan, Test Drive III, etc.

PC

Programas de música

Soy un asiduo lector de su revista Megaocio, la cual es realmente buena por tratar las últimas novedades del mercado. El motivo de dirigirme a ustedes es el siguiente: Leyendo el ejemplar de Enero de 1991, me llamaron la atención dos programas de música que trataron ustedes en dicho número, pero cual fue mi sorpresa al no encontrarlos en los comercios.
Por favor serían ustedes tan amables de indicarme donde podría localizar estos programas, y de ser así: ¿están disponibles para PC?, ¿a qué precio?

Luis M. Del Moral Galán (Madrid)

RESPUESTA

Los dos programas de música que se comentaron en el número de Enero están disponibles, única y exclusivamente, para el Commodore Amiga. Sus correspondientes distribuidores son DRO SOFT (Deluxe Music Construction Set) e IBERGEN (Aegis Sonix 2.0).
Si estás interesado en algún programa de música para PC, puedes solicitar información a SOFTMAIL. C/ Muntaner 44 bajos. 08011 Barcelona. Tel: 93/ 323 50 62. Disponen de tres programas de música (de dominio público) a 1.200 pesetas cada uno, estos son: Composer y PC-Musician.

AMIGA

Problemas de claves

Tengo un juego que se llama Maniac Mansion, es el mejor que tengo y creo que es de los más buenos que han salido al mercado. Yo acostumbraba a jugar con él, pero ya lo he abandonado porque no consigo atravesar la puerta de seguridad que hay en el primer piso.
Ya casi estaba dando por fracasado a ese juego hasta que un día compré la revista Megaocio, donde venía una completa guía sobre como acabar el juego. Contento y feliz me dispuse a dar fin de la aventura, pero... vaya chasco, seguía sin conseguir atravesar la dichosa puerta.
Para daros más detalles, la revista en la que habéis publicado la guía del jugador es el número 18 del mes de Septiembre, y en ella ponéis: "Selecciona a Dave otra vez y ve a la puerta de seguridad que hay subiendo las escaleras, atraviesa esa puerta..."
Mi pregunta es: ¿Cómo se puede pasar por la dichosa puerta?

Ernesto Regalado Jiménez (Las Palmas de G. Canaria)

RESPUESTA

La razón por la que no puedes pasar la puerta es evidente: ¡No introduces el código correcto! Prueba a coger la carta de claves que se suministra con el juego original y a introducir el código que te solicita el ordenador, verás como es más sencillo.

AMIGA

Super Fat Agnus

En la sección CORREO del mes de Diciembre, leí que el nuevo chip FAT AGNUS con el que vienen equipados los nuevos AMIGA, permite obtener más resolución en pantalla porque puede direccionar más memoria. Mi pregunta es la siguiente:
¿De qué factores depende la resolución máxima final en la pantalla del monitor?, ¿Depende de la cantidad de memoria de pantalla, o del hardware del ordenador (tipo de monitor, circuitería de gráficos, etc.)?

José Antonio Ruiz (Murcia)

RESPUESTA

La resolución de pantalla depende de la memoria Chip del ordenador y del hardware. Lógicamente, si no disponemos de un monitor adecuado, puede ocurrir que algunas resoluciones no se visulizan correctamente en pantalla.

CPC

Preguntas múltiples

1. *¿Dónde se puede encontrar el AMSDRAW II, u otro similar (para sacar gráficos por impresora) en cassette?*
2. *¿Existe un procesador de textos que no sea el que viene con el ordenador?*
3. *¿Hay algún tipo de programa o aparato para sacar por impresora las pantallas de algunos videojuegos? En caso de que sea un interfaz, ¿Cual es su precio y donde puedo comprarlo?*
4. *Si se quieren utilizar los programas del CPC 6128 en el CPC 464 (aparte de la unidad de discos para el*

464), ¿es necesaria la ampliación de memoria?
5. *En el procesador de textos que viene con el Amstrad CPC no se puede subrayar ni poner acentos. ¿Cómo podría hacerlo?*

Bruno Querol Gil (Madrid)

RESPUESTA

1. Si estás interesado en un programa de dibujo, en cinta, para sacar gráficos por impresora, te aconsejamos que pongas un anuncio en la sección de la revista Compro. Vendo. Cambio) o que teclees alguno de los trucos que hemos publicado en Megaocio para realizar un volcado de pantalla.

Uno de los mejores programas que conocemos para lo que quieres hacer es el Art Studio, aunque sólo lo encontrarás disponible en disco y para el Amstrad CPC 6128.

2. Por supuesto, para CPC existen una gran variedad de procesadores de texto, como el Tasword (a nuestro juicio uno de los mejores), o el Mini Office, un interesante paquete integrado con base de datos, procesador de textos, gráficas y programa de comunicaciones (éste último en disco).

Estos dos programas los puedes encontrar en LINE. Anaka 40. 20300 IRUN (GUIPUZCOA). (943) 61 55 35 ó en MICROSAT. Consejo de Ciento. 345 Desp. 6-7. 08007 Barcelona. (93) 216 00 13.

3. Para conseguir las pantallas de algunos videojuegos necesitas un Multiface. Lo mejor que puedes hacer es consultar con algunas tiendas especializadas.

4. Si dispones de una unidad de disco, los juegos o utilidades desarrolladas para el Amstrad CPC 6128 pueden funcionarte con normalidad, salvo que estas utilicen la memoria extra del ordenador.

La ampliación de memoria externa para el Amstrad CPC 464, por lo general, no funciona de igual forma que la del Amstrad CPC 6128. Nosotros probamos hace algún tiempo algunos programas como el Art Studio. en un CPC 464 con ampliación, y no conseguimos que funcionaran.

5. Deberías modificar el programa desde el lenguaje en el que ha sido desarrollado. Si el programa está en Basic, puede resultarte fácil la adaptación, si por lo contrario (lo más normal) está desarrollado en código máquina, te aconsejaría que pensases en otro procesador de textos.

AMIGA

Diferencias entre modelos

Tengo un Amstrad CPC 464 y estoy pensando en comprarme un Amiga . Me gustaría que me respondieran a algunas de las dudas que tengo sobre los distintos modelos. Mis preguntas son:

¿Cuánta memoria tiene un Amiga 2000?, ¿Qué diferencias existen entre el Amiga 2000 y el Amiga 500?, ¿Un Amiga 500 con ampliación de memoria es equivalente a un Amiga 2000? En un anuncio del Amiga 500 he leído que era compatible PC, pero sin embargo un amigo que lo tiene me ha dicho que esto sólo es posible utilizando un programa transformador y usando solamente la mitad de la memoria, ¿Cual de estas afirmaciones es la verdadera?, ¿Se pueden usar en un Amiga 500 los programas de PC sin ningún tipo de problemas? ¿Hay software profesional (bases de datos, hojas de cálculo, etc) para Amiga? A estos ordenadores, ¿Se les puede poner una unidad de disco de 5.25? ¿Serviría mi impresora DMP 2000 en un Amiga?

Pedro Galán de Miguel (Barcelona)

RESPUESTA

1. Un Amiga 2000 tiene 1Megabyte de memoria Chip.

2. Las diferencias entre el Amiga 500 y el 2000 son:
– El A2000 tiene 1Mb de memoria frente a las 512K del A500.
– El A2000 dispone de una CPU con slots de expansión de Amiga y PC. gracias a los cuales podemos ampliar internamente al ordenador o incluso instalarle una placa PC (o AT). El hardware, por lo general, es más barato en el A2000.

3. No, ya que no dispone de los slots del A2000 y de la capacidad de ampliación interna.

4. El Amiga 2000 y el 500, pueden trabajar en modo PC de dos formas muy distintas: por software o hardware. Por hardware normalmente ya llevan su propia ampliación de memoria (en la mayoría de los casos).

El problema suele llegar cuando el emulador es por software, ya que además de ralentizarse demasiado, consume una gran parte de la memoria del ordenador.

5. Todo depende de los programas que quieras ejecutar y del tipo de emulador de que dispongas. Con el emulador software, nosotros hemos probado los programas: XY WRITE, PERSONAL EDITOR II (procesadores de texto), DBASE III PLUS (base de datos), CHESSMASTER 2000 (juego de ajedrez), PCTOOLS y UTILIDADES NORTON (utilidades de disco) con resultados positivos. Aunque con este tipo de emulador no puedes generar sonidos (te libras del odioso y vulgar sonido del PC) ni gráficos.

El emulador por hardware admite sonidos, gráficos y es mucho más rápido y fiable que el emulador por software.

6. Por supuesto, hay disponibles una gran variedad de utilidades para Amiga, aunque lógicamente son más difíciles de encontrar que las de PC. De momento podrás encontrar con suma facilidad programas de animación, gráficos, diseño en 3D, programas de video, procesadores de texto y de música. Las bases de datos, hojas de cálculo las puedes encontrar en cualquier tienda especializada en Amiga.

7. Sí, el Amiga admite una unidad de disco de 5.25.

8. El Amiga funciona perfectamente con una impresora compatibles EPSON y la DMP 2000 lo es.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

¡Oferta! Amstrad CPC 6128 con monitor color, teclado, transtape, joystick zero zero winner, 8 discos vírgenes, 12 revistas, y diccionario de pokes 1. Todo: 85.000.-pts. Juan Pedro Mattheus Molina. Edif. Iberosur, 2-4ºa 29640 Fuengirola. Málaga. Tfno: (952) 47 69 84.

ARAGON

Por cambio de equipo vendo Amstrad PC-1640 con unidades de 3,5" y 5,25", disco duro, coprocesador matemático 8087 y teclado expandido. Incluyo software. Tel.: (976) 22 19 17.

ASTURIAS

Vendo Amstrad PC 1512 512Kb. Monitor color. Dos unidades de disco. Garantizado. Regalo 30 programas valorados en más de 50.000.-pts. Lo doy todo por 90.000.- pts. Tfno: (985) 36 30 44. Gijón. Asturias.

CASTILLA-LEON

Vendo Amstrad CPC 6128 fósforo verde con pistola Gunstick y más de 50 discos con juegos y utilidades. Llamar al Tfno:(988) 74 55 50. Palencia.

Spainsoft, tu club para Amiga PC y Spectrum. Grandes ventajas, revista gratuita. Escribe pidiendo información a: José A. Santa Cruz Martín. Puente Colgante, 11-3ºD.47007 Valladolid, o llamar al Tfno: (983) 27 87 04.

Vendo ordenador Amstrad CPC 6128 con convertidor a Tv. Más de 30 juegos de regalo. Prácticamente sin usar, todo el lote por 75.000.-pts. Hablar con Carlos, llamar a partir de las 8:30 al Tfno: 26 91 86. Salamanca

Cambio y vendo juegos y utilidades para Amstrad 6128 (solamente en disco y originales). Mandar lista a: Sergio Agüera Cuartango. Rosales, 14-1ºC. 09200 Miranda de Ebro. Burgos. Tfno: (947) 32 24 40.

Vendo los programas: Deluxe Paint, Deluxe Video y Deluxe Music para el Commodore Amiga. Versiones originales y manuales en castellano. Totalmente nuevos. 12.000.-pts c/u. Tfno: (988) 74 41 38.

CATALUÑA

Dispongo de Spectrum Sinclair con interface que se me ha estropeado. Amstrad no quiere repararlo. Agradecería orientación. Tfno: 329 44 97. tarde.

Vendo ordenador Philips VG 08020 MSX, con dos entradas para cartucho, lector-grabadora, monitor sony-HitBit de fósforo verde, más 34 juegos de primera y un libro de MSX Basic. Todo esto al increíble precio de 40.000.-pts (negociables). Si estáis interesados enviar vuestras cartas a: Salvador Padilla Vázquez. Avda. Jaime Recoeder, 49-51 4º 08301 Mataró. Barcelona. Tfno: (93) 799 21 49 de 7'30 a 9'30 P.M.

Vendo ensamblador-desensamblador Hisoft Devpac, o lo cambio por el Music System o cualquier compilador. También dispongo de las últimas novedades para Amstrad CPC disco. Todas originales. Tfno: (93) 803 41 33.

Club EPB Coding para usuarios de Amiga 500. Juegos inéditos en España. Las mejores utilidades, intercambio de trucos, ideas, y conocimientos. Escribe a EPB Coding, Virgen de Montserrat, 3-2.4. 08170 Barcelona, o llamar al (93) 572 09 59. Tardes.

EXTREMADURA

Me llamo Luis Manuel Mata Rodríguez. Quiero cambiar juegos de ordenador Spectrum +2 48K o 128K originales. Valdepasillas, 1-3º B. Edif. Góndola. Badajoz.

GALICIA

Vendo PCW 8256, buen estado con juegos y utilidades como contabilidad Desktop, y procesador. Lo vendo con manuales. Precio: 50.000.-pts. Alberto Rodríguez. Montecelo, 1. Uglle. Orense.

Cambio y vendo juegos para PCW 8256. Escribir a Jacob Fernández. Hermanos López Real. 12-1º 27780 Foz. Lugo. Contesto seguro. Buenas ofertas.

Intercambio juegos para PC tanto en 5 1/4 como en 3 1/2. Contestaré a todas las cartas. Interesados enviad lista a Antonio Pérez Ascariz. Sólo originales. C/ Del Franco, 6-4ºE. 27003 Lugo. Tfno:(982) 21 63 65.

Vendo, cambio juegos y utilidades para Amiga y para todos los CPC's. Sólo novedades y originales. Dirigirse a Miguel A. Martínez. Rua do Buxo,7 Bajo. 36207 Vigo. Pontevedra. Tfno: (986) 37 41 81. Contesto a todas las cartas.

Me urge vender ordenador Amstrad 6128 de disco y monitor color, impresora, joystick, manuales, más de 100 juegos buenos, muchos programas, Dbase II, Amsword, Diseñadores de Gráficos, etc... Coste 450.000.-pts doy por 65.000.-. Tfno: (981) 22 31 33.

Cambio y vendo juegos y utilidades para Atari ST, sólo originales. Dispongo de últimas novedades. Manuel Capon Carrasco. Pz. Independencia, 4-5ºA. Vigo 36211 Pontevedra.

Se está formando en La Coruña un Club para usuarios de IBM/PC con diskette de 3 1/2 y 5 1/4. Interesados llamar al (981) 45 04 08. Escribir a As Pontes (La Coruña) 15320. Poblado Magdalena K-3.2º Dcha.

GRAN CANARIAS

Vendo CPC 464 color+ joystick+ 23 juegos originales+ libros programación en Basic y Código máquina. Todo por 35.000.-pts. Llamar al Tfno: 22 16 71. Francisco Anleo. Salvador M. Lara,7-4º.1. Las Palmas.

Se compran juegos para la consola Atari Lynx; modulador de televisión para el ordenador Amstrad CPC 128 color y discos usados de 3 1/2. Escribir a: Alberto Pan Golpe. Mariucha, 159. Las Palmas de Gran Canarias.

MADRID

Vendo Consola Sega, con todos los accesorios, incluido transformador especial para todo tipo de consolas, con once mejores juegos, (precio de mercado 75.500 pts), precio de venta: 35.000 pts.

Cambio programas originales en disco CPC 6128. Enviad lista a: Angel Pascual. C/Progreso, 7-4ºa. 28044 Madrid. Me interesan también programas propios no comerciales, utilidades, educativos y juegos de mesa.

Vendo consola Atari VCS 2600, con dos joystick, transformador de corriente y con 32 juegos, va ha cumplir medio año, todo esto por 8.500.-. Preguntar por José Luis (hijo). Tfno: (91) 895 32 60.

¡Ganga!. Vendo Amstrad CPC 464+monitor color+pistola gunstick con juegos+joysticks+casi 200 juegos+lote de revistas Amstrad ocio+manuales del usuario en perfecto estado, por 60.000.-pts. Llamar al Tfno: 645 08 68 de 12'30 a 17 h.

Cambio juegos para PC formato 3 1/2. Enviar lista a: Alfonso García. Ginzo de Limia, 41. 28029 Madrid. Sólo juegos originales.

Vendo consola sega Master System con 9 juegos de cartucho con sus respectivas instrucciones, los juegos son de los mejores, todo esta valorado por 55.000 y yo lo vendo por 30.000.-pts, con menos de 6 meses de uso. También vendo lote de 33 juegos para SPC por 3.000.-pts. Llamar de 5:00 a 7:00 al Tfno: (91) 206 04 47. Madrid.

Deltronics PC Games Club, vende buenos juegos como Tetris, Regreso al Futuro II, o el Super Nuevo Ports of Calls. Si quieres hacerte de este club o comprar alguno de estos juegos, recuerda que sólo estan en PC 3'5 y que todos son originales. Tfno: 316 76 35. Pedro.

Superoferta. Convertidor color de TV para Amstrad CPC 5.000.-pts. También vendo juegos originales desde 800.-pts (disco) con sus instrucciones y sus cajas. Llamar o escribir a: Sergio Caballero. Juan XXIII, 8-2ºB. S. Sebastian de los Reyes. Tfno: 653 38 52.

PAIS VASCO

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor en color y transformador en TV, mesa, joysticks, revistas, etc. Además poseo varios juegos y utilidades. Tfno: (94) 464 21 96. Bilbao. Unai.

Tengo un PCW 8256 y tengo desde hace tiempo el juego de GONZALEZ, por más que lo intento no consigo pasarlo. Os explico: Toda va bien hasta llegar a un poco más lejos de la iglesia, donde empiezan las primeras piedras, por más que lo intento no consigo saltarlas. Me gustaría que alguien me dijese como pasarlo. Iñaki. Santuxtu, 37-4ºC 48004 Bilbao.

RIOJA

Cambio programas, tanto juegos como utilidades para Commodore Amiga. Enviar lista de originales a: Abel Iturriaga Pérez. Siervas de Jesús, 35-2ºD. 26200 Maro. Rioja.

VALENCIA

Soy usuario del Amiga y desearía intercambiar utilidades y juegos originales. Victor M. Garrido Montoya, Doctor Rafael Bartual, 28 P.17. Valencia.

Vendo tarjeta de sonido para PC Sound Blaster, 24 canales en stereo. También intercambio programas originales en 5 1/4 y 3 1/2. Ultimas novedades. Javier. Tfno: (96) 357 23 86. Valencia.

Vendo Amstrad CPC 464 y monitor monocromo Amstrad nuevo, una semana. Regalo 2 libros y 3 juegos todo por 38.000 pts; juegos Spectrum varios lotes 40 juegos 6.000 pts; 8 libros del Spectrum baratos y 53 cintas Clenner vírgenes 20' por sólo 7.800 pts. Preguntar por Tina. Tfno: (96) 281 71 98.







TITUS
SOFTWARE



SELECT YOUR TEAM